

2CD! PEŁNA WERSJA
+ demo Line of Sight – Vietnam • patche

Giants: Citizen Kabuto PL

CLICK!



7.90 zł
(w tym 7% vat)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERN... ▸ PRZĘT...

NR 5/2003

W CENTRUM UWAGI:

PRZED PREMIERĄ:

nr indeksu 351555



15 kwietnia '03

3 Świętujemy urodziny!


Scooby-Doo...


TOCA: Race Driver


Metal Gear Solid 2


Rise of Nations

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!

Wersja .... PC*
Wersja językowa ...... polska, kinowa
Cena .... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC! Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TOCA

RACE DRIVER

Premiera Maj 2003

Wersja .... PC*
Wersja językowa .... polska, pełna
Cena .... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™

Premiera Czerwiec 2003

Wersja .... PC*
Wersja językowa .... polska, pełna
Cena .... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

No i doczekaliśmy się kolejnej rocznicy – jesteśmy z Wami już ponad 3 lata! Przez ten czas CLICK! był dwutygodnikiem, miesięcznikiem, a teraz – miesięcznikiem z pełną wersją gry na CD. Dorobiliśmy się także stałych „wydań specjalnych" – Fantasy oraz Konsol, które powoli zaczynają żyć własnym życiem...

Trzy lata to spory kawałek czasu i choć daleko nam do tak zaszczytnego jubileuszu, jakim byłoby XX-lecie istnienia, to nie możemy udawać, iż nie jesteśmy dumni i zadowoleni. W sytuacji, kiedy czytelnicy skwapliwie oglądają każdą wydawaną złotówkę, gdy dookoła padają „zasłużone dla potomnych" tytuły, a nowe nie mogą utrzymać się na rynku dłużej niż kilka miesięcy – dotrwanie do trzecich urodzin jest sporym sukcesem. Z tej okazji obiecujemy jeszcze bardziej starać się, by CLICK! Wam się podobał. By trafiał w Wasze gusta i spełniał Wasze oczekiwania.

Nasz jubileusz postanowiliśmy uczcić w sposób jak najbardziej przydatny dla Was – czytelników. Od tego numeru będziecie mogli oglądać CLICKA! w nowej, jeszcze lepszej szacie graficznej. Poza tym mamy dla was pełną, dwupłytową wersję gry GIANTS: CITIZEN KABUTO w wersji polskiej i kilka konkursów ze świetnymi nagrodami. I jeszcze jedno: pamiętajcie, że ten numer CLICKA! ukazał się w kwietniu...

Redakcja

Tytuł gry **5-**

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole? ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...
- Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepski – dwóje i pały

Z OSTATNIEJ CHWILI!

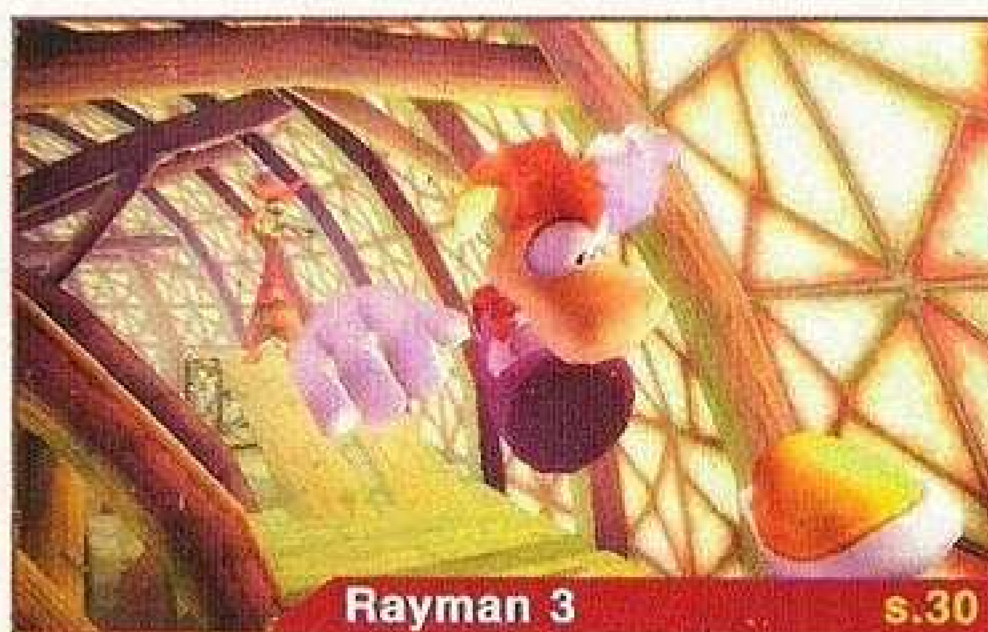
Z radością informujemy, że wkrótce do wielkiej rodziny czytelników CLICKA! dołączą mieszkańcy Iraku. Na mocy porozumienia zawartego z rządem USA, nasze wydawnictwo uzyskało monopol na wydawanie prasy komputerowej na terenie Iraku. Po zakończeniu działań wojennych specjalni wysłannicy naszej redakcji udadzą się do Bagdadu w celu rozpoczęcia prac nad stworzeniem redakcji arabskiego wydania CLICKA!



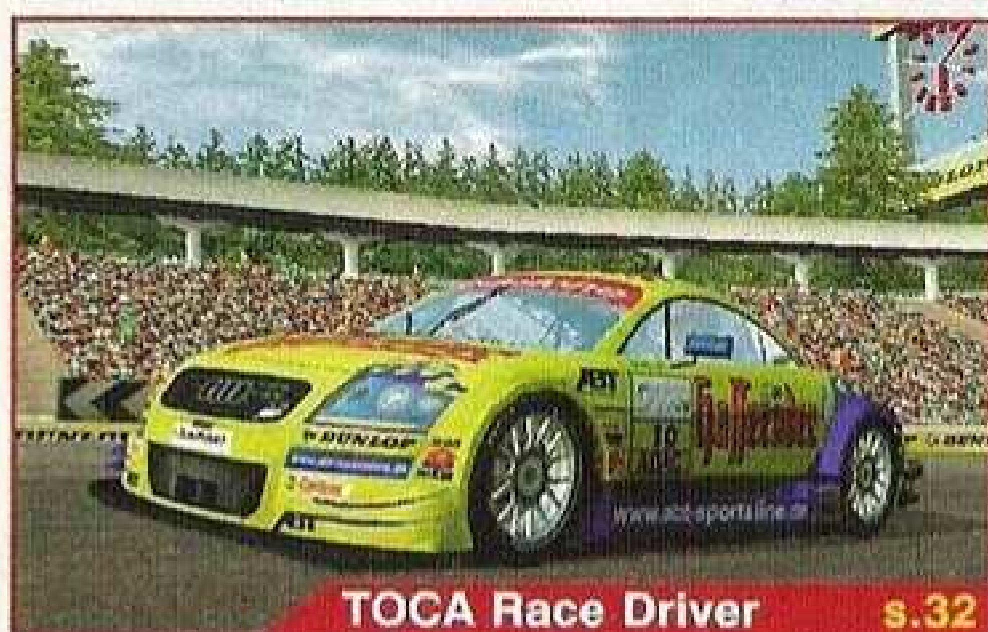
Extra

Zapowiedzi

Recenzje



Rayman 3 s.30



TOCA Race Driver s.32

Poradniki

Sprzęt



Programy

Następny numer już 13 maja



Gothic 2 s.24



Metal Gear Solid 2 s.28

Internet

Co nowego?

Kino

Listy & konkursy



Splinter Cell – PORADNIK s.48

Emulatory: MAME!

Emulatory – MAME s.58

GIANTS
CITIZEN KABUTO

Giants to jedna z najciekawszych i najładniejszych gier strategiczno-zręcznościowych, jakie kiedykolwiek zrealizowano. Twoim zadaniem jest pomyślne zakończenie szeregu misji, w których kierujesz kolejno różnymi postaciami. Są to: czwórka cwaniaczków kosmonautów, piękna syrenka (faaayne, duże... oczy) oraz przepotężny potwór Kabuto, dorównujący wzrostem górom. Najbardziej w tym wszystkim interesujący jest fakt, że diametralnie różnią się taktyki prowadzące do zwycięstwa w zależności od tego, jaką postacią kierujesz. Gra jest niezwykle dynamiczna, ale wymaga nie tylko zręczności, lecz również zmysłu strategicznego. Dwa lata temu grafika Giants powalała na glebę i wgryzała się w tętnice, ale również dzisiaj robi spore wrażenie. Krótko mówiąc: HIT! Zapraszamy do zabawy!

Ponętne syreny, komandosi i wielkie bydle z zębiskami – czego chcieć więcej?



Kody

Wciśnij [t] lub [y] i wpisz któryś z poniższych kodów: **allmissionsaregoodtogo** – dostęp do wszystkich poziomów; **basefillerup** – uzupełnia energię bazy; **basepopulate** – dodaje pracowników w bazie; **fr** – pokazuje liczbę wyświetlanych klatek na sekundę; **gimmiegifts** – daje dostęp do sklepu; **ineedspells** – nieskończona mana; **mapshowitall** – pokazuje całą mapę; **pleasehealme** – przywrócenie pełni zdrowia.

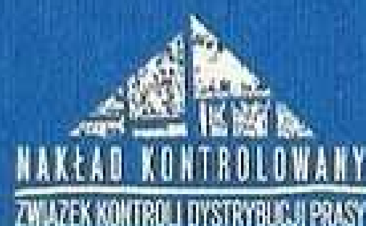
Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Marta Cichocka (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Marcin Brzozowski, Michał Cichy, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Kuba Kram, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Piotr Młyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Adres poczty e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), Aleksandra Blicharz, Jarosław Czujak, Maciej Szwajkowski tel /0#22/ 516-35-19

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

Tłoczenie płyt CD: GM Records, Warszawa

ISSN 1509-0558

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 2500 Wat ● głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2, głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot





5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO

- ▶ Komputer
- ▶ Konsola
- ▶ Telewizor
- ▶ DVD

Usłysz je

wszystkie w przestrzeni dźwięku **5.1**

Wszystkie głośniki **z drewna!**



Głośniki wyposażone w możliwość jednoczesnego podłączenia i sterowania, za pomocą pilota, dźwiękiem z kilku źródeł

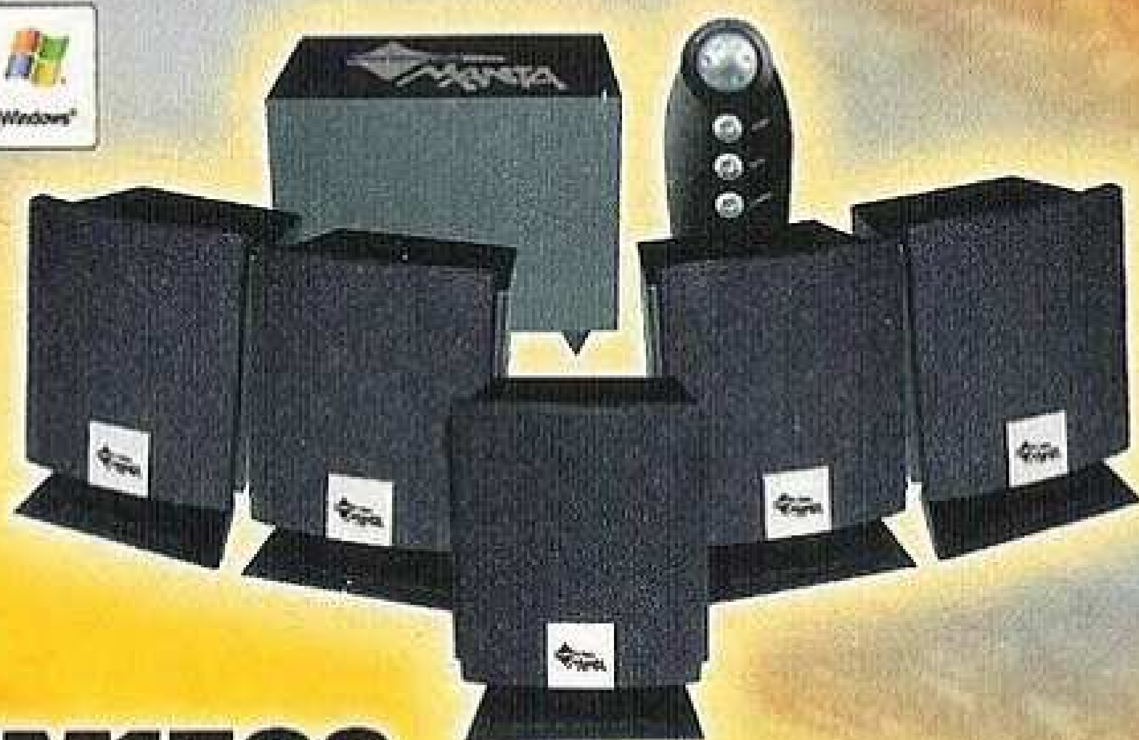


WYBIERZ **SWOJE ŹRÓDŁO** DŹWIĘKU

Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- własny wzmacniacz
- satelitki, które można powiesić na ścianie
- głośnik niskotonowy skierowany w dół
- stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera







MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 1500 Wat ● impedancja: głośnik centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) ● możliwość podłączenia urządzeń działających w standardzie 5.1 ● zewnętrzny panel sterujący ● subwoofer wykonany z drewna



5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 4500 Wat ● głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon.-Pt. w godz. 10.00-18.00 - dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. Z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



NEIGHBOURS FROM HELL



Big Brother nie żyje! Idol właśnie dogorywa! SĄSIEDZI rządzą!

Dziś w Wiedniu nikt nie śpi. Tysiące pracowników średniego i wyższego szczebla pędzą w swych markowych garniturach do swych ekskluzywnych domów, brutalnie rozpędzając motłoch panoszący się po ulicach. Miliony pracowników niższego szczebla, w tym prawdziwa armia lokalnych buraków i meneli, gna właśnie w niedopranych skarpetach do sklepów monopolowych, by tam zaopatrzyć się w wiśniówkę. Miliardy mrówek-faraonek giną w tym czasie pod naciskiem rozpędzonych stóp. Za kilka godzin wiedeńska telewizja TeaFakEn nada pierwszy odcinek nowego brutality show SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM.



Neighbours from Hell

Logiczno-zręcznościowa

- **JoWood Vienna / nieznany**
- www.neighbours-from-hell.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** czerwiec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Czeski serial animowany SĄSIEDZI dochrapał się niedawno słówka „kultowy". **Czy austriacka gra SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM powtórzy ten sukces? Oj, chyba tak...**

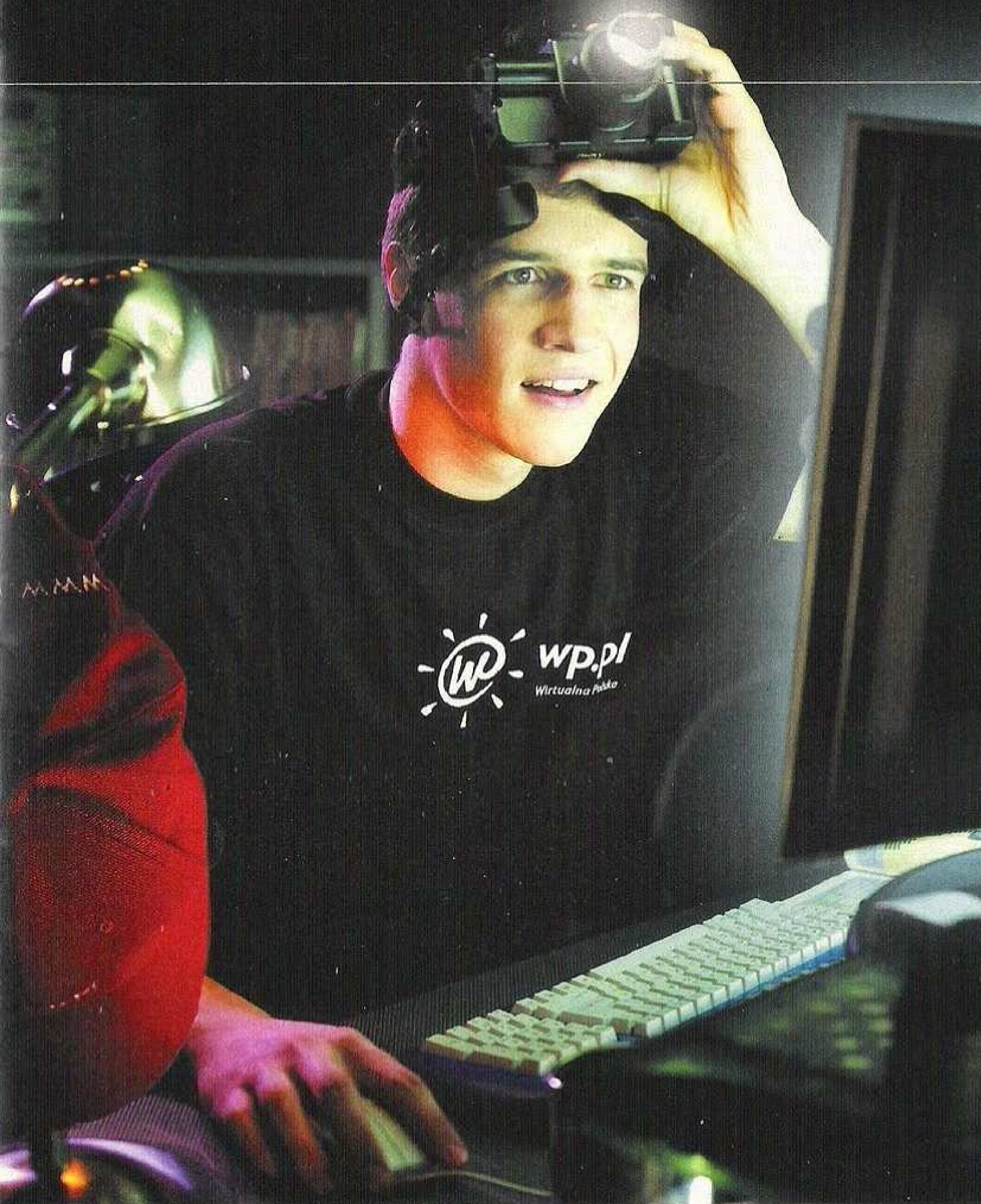
O co chodzi? Jak to, o co chodzi! Nie wiesz? Czyżbyś ostatnie dziesięć miesięcy spędził na Kajmanach? Przecież NEIGHBOURS FROM HELL uznano niedawno za najbardziej przebojowy program w historii światowego rynku medialnego! Jego niemieckie, holenderskie, seszelańskie, norweskie, watykańskie i omańskie wersje pobiły na łeb „Big Brothera" i „Idola" – obaj panowie w stanie ciężkim trafili do szpitala. Nic dziwnego, że pierwszy odcinek austriackich SĄSIADÓW wzbudził aż tak wielkie emocje.

Pomysł na program jest banalny jak polska powieść współczesna. W zbudowanym na potrzeby show domu osadzani są dwaj lokatorzy. Totalni drewniacy! Wściekli aż do zagotowania się krwi, prości niczym budowa muszli klozetowej, do tego wredni i dokuczliwi. Obaj mają jeden jedyny cel: „uprzyjemnić" życie swojemu sąsiadowi. W jaki sposób? Potęgując otaczający go bałagan. Zakładając pułapki, chowając różne przedmioty, przygotowując zasadzki, dokuczając ile sił w nóżkach. Do tego potrzebny jest duuuży rozum oraz doświadczenie w grach takich jak SPY VS SPY czy INCREDIBLE MACHINE. Tyle że tu, w telewizji, nie znają litości. Zasady SĄSIADÓW zostały bowiem tak opracowane, by program kończył się z chwilą wykrycia „aferzysty" przez psa Mutta, tudzież przydybania go przez współlokatora w chwili, gdy przygotowuje jakiś nędzny trik. Jeden nieprzemyślany ruch i koniec marzeń o milionie rubli na koncie, wakacjach na Martynice, obok niej i pod nią. Właśnie dlatego przeżycie 14 dni-epizodów w domu Wielkiego Kata jest zadaniem wymagającym nie tylko małpiej zręczności, ale i zdolności manualnych, umiejętności logicznego myślenia i kojarzenia pozornie i niepozornie bezsensownych faktów.

Eliminacje już zostały przeprowadzone. Wzięło w nich udział blisko 12 tysięcy młodych mężczyzn i kobiet, wśród których znalazły się tak wredne tuzy jak Joelif Stalin, Adolf Joetler, Pol Jol i Saddam Joelein. O Dziwo, Boginko Pól i Lasów, do finału trafiło dwóch wyjątkowo podłych przeciętniaczków. Ulubieniec publiczności, Woody, to prostak obdarzony gigantycznym nosem i sweterkiem-wełniaczkiem autorstwa jego babuni. Jego wróg, człowiek, którego telewidzowie chcą zniszczyć, jest klasycznym reprezentantem zdobywającego coraz większą popularność gatunku „burak w klapkach". Ma ohydny piwny brzuch, brak dostatecznej ilości owłosienia na głowie, do tego grube łapska i fizjonomię... Nie. To coś trudno nazwać fizjonomią.

Program rozpocznie się dosłownie za kilkanaście minut. Wszyscy Austriacy są przekonani, że będzie to sukces na miarę transferu Joenaldo z InPeru Meadjoelan do Jealu Madryt. Dziękuję! Z Wiednia nadawał Joel Max Jołopko.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski



Już od
0,23 zł z VAT
za godzinę

pakiety internetowe TP

Pakiet nocny. To nowa oferta dla tych, którzy chcą mieć nieograniczony dostęp do Internetu nocą.

Nie masz czasu w dzień?
Masz szlaban na Internet?
Kup pakiet nocny i surfuj wtedy, kiedy inni śpią. Pakiet nocny to nawet 248 godzin dostępu do Internetu miesięcznie – codziennie od 24^{00} do 8^{00}. Opłata jest stała i wynosi tylko 59 zł z VAT miesięcznie. To znaczy, że za godzinę dostępu do Internetu płacisz już od 23 groszy!

Kup pakiet nocny.
Wygraj noktowizor i gadżety Wirtualnej Polski.
Zobacz to, czego nie widzą inni.
Szczegóły konkursu na stronie:
www.xl.wp.pl

TELEKOMUNIKACJA POLSKA

Infolinia 0 801 321 123

www.telekomunikacja.pl

Galactic Civilizations

Przed nami powrót do gwiazd i kolejna próba podbicia kosmosu...

Firma Strategy First znana jest już z bardzo interesującej strategii turowej DISCIPLES (do tej pory ukazały się dwie części). Tym razem kanadyjscy chłopcy zabrali się za opowieść o podboju kosmosu. W końcu marzenia o zdobyciu gwiezdnych przestworzy i zaludnieniu dalekich planet są nam nieco bliższe niż poznawanie magii i walka z demonami! Może więc GALACTIC CIVILIZATIONS znów wywoła boom w tej kategorii gier? Jest to całkiem prawdopodobne, gdyż program ma łączyć łatwość obsługi z ogromnymi możliwościami zabawy i sporym realizmem strategicznym.

Przygodę rozpoczniesz w 2178 roku, w chwili, kiedy ludzkość poznaje metodę szybkiego podróżowania w przestrzeni kosmicznej. W związku z tym zaczyna się nowy etap historii naszej cywilizacji. Wszyscy ładują się do statków, gwiazdolotów, rakiet, kosmolotów, itp. Oczywiście perspektywy kosmicznego podboju nie są do końca świetlane. Ludzkość bowiem napotka na swej drodze obce gatunki rozumne, z których część nastawiona będą do niej przyjaźnie, inne neutralnie, a jeszcze inne wrogo. W zależności od tego, jaki poziom trudności wybierzesz, Obcy mogą reagować agresywnie niemal na każdy twój ruch lub też mogą być nastawieni pacyfistycznie i skłonni do współpracy. Zadecydujesz zresztą nie tylko o stopniu trudności, ale również o czasie zabawy. Możesz postawić przed sobą zadanie podboju małego systemu gwiezdnego, ale też pokusić się o zwycięstwo w rozległej galaktyce, składającej się z setek gotowych do zasiedlenia planet.

Interesujący jest aspekt polityczny gry, który uniemożliwia ci dyktatorski styl sprawowania władzy. W czasie podejmowania decyzji będziesz się musiał liczyć z silnym Senatem, a także z politykami należącymi do przeróżnych frakcji. I jak w normalnym państwie – jedni będą chcieli rozwoju nauki, inni będą cię męczyć o inwestowanie w armię, jeszcze innych interesować będzie tylko gospodarka, a dla pozostałych nie będzie sprawy ważniejszej od zadowolenia społeczeństwa i podniesienia poziomu życia przeciętnego obywatela. Lawirowanie pomiędzy tymi sprzecznymi żądaniami stanie się jednym z najważniejszych elementów gry.

Ostateczne zwycięstwo będziesz mógł osiągnąć na kilka sposobów. W najbardziej brutalnym stylu – przez militarny podbój obcych ras, ale również stosując bardziej subtelne metody. W końcu władcy obcych planet nie muszą zostać stłamszeni i upokorzeni. Mogą podziwiać twój poziom rozwoju cywilizacyjnego i dojść do wniosku, że właśnie ty najlepiej poprowadzisz ku chwale wszystkie rasy całej galaktyki!

W dzisiejszych czasach jest to decyzja dość zdumiewająca, ale twórcy gry nie zdecydowali się na wprowadzenie trybu rozgrywki wieloosobowej. Zważywszy na stopień skomplikowania programu, włączenie tego trybu zabrałoby zapewne mnóstwo czasu i pracy. Wydaje mi się również, że graczy nie do końca podnieca możliwość uczestniczenia w turowych rozgrywkach za pośrednictwem Sieci. W końcu jest trochę prawdy w tym, że Internet został opanowany przez wyroby kwakopodobne, a nie wymagające głębszego myślenia spokojne turóweczki strategiczne.

▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara













Galactic Civilizations
Strategiczna

* **Strategy First / CD Projekt**
* **www.strategyfirst.com**

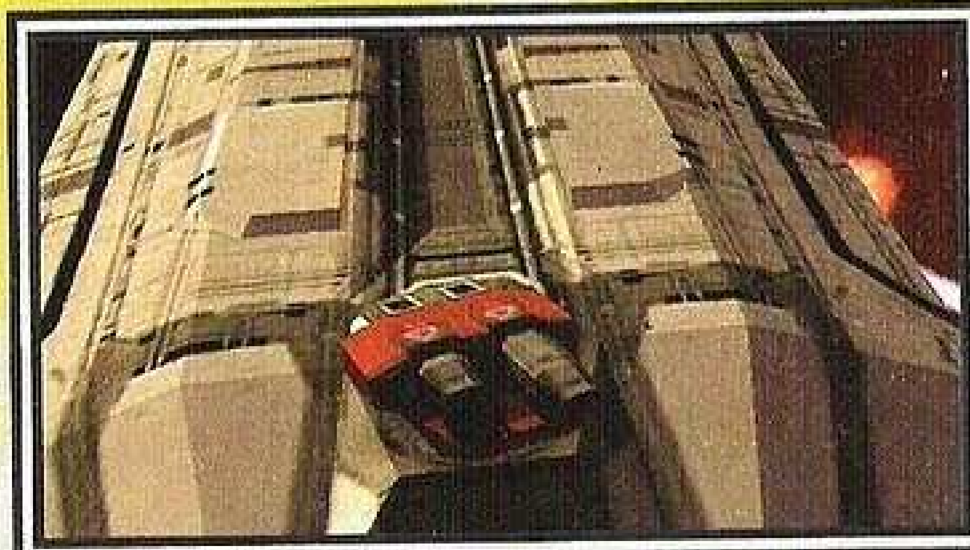
☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

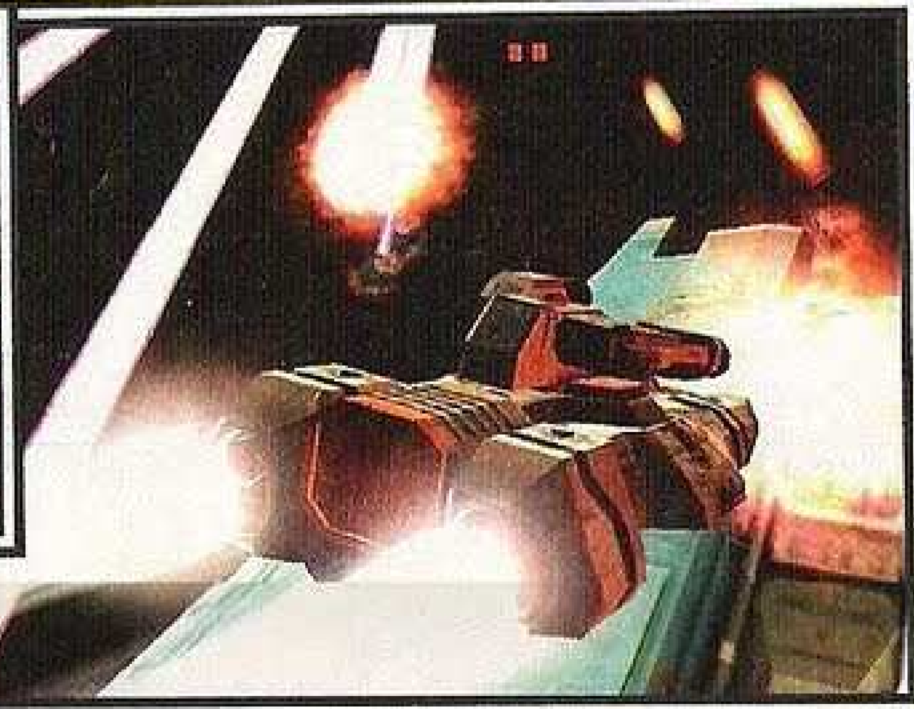
* **Premiera:** 3 kwartał 2003
* **Gra na platformy:** PC

Zapowiada się całkiem interesująca gra strategiczna, trochę w stylu Master of Orion. **Warto zaczekać na ten tytuł!**

HOMEWORLD2

Czy druga część przeboju sprzed czterech lat okaże się hitem wakacji?







Na początek odrobina historii. Cztery lata temu grupa łebskich gości z Relic Entertainment sklecila gierkę wyróżniającą się z całej masy innych schematycznych RTS'ów dodaniem niespotykanego wtedy trzeciego wymiaru. W połączeniu z klimatyczną muzyką w wykonaniu kultowej dzisiaj grupy Yes, ciekawym scenariuszem i nowatorskim spojrzeniem na formę rozgrywki, HOMEWORLD, gdyż o nim mowa, okrzyknięty został grą roku 1999.

W pierwszej części wymierający na planecie Kharak Kushanie odkryli swoje prawdziwe korzenie i wyruszyli w kosmiczne przestworza w poszukiwaniu zapomnianej ojczyzny. Jak to w podobnych bajkach bywa, musieli jeszcze tylko po drodze dokopać „złym" Taiidanom – rasie, która uczyniła z nich wygnańców. Statek-matka pod dowództwem dzielnego pilota Karana Sjeta wspierany przez jednostki kushańskiej floty odzyskał po wielu zaciętych bitwach Higarę – miejsce narodzin Kushan.



Akcja HOMEWORLD 2 dzieje się mniej więcej 100 lat po tych wydarzeniach. Rozkwitająca higarjańska cywilizacja zasiedla pobliskie galaktyki. Nagle Kushanie zostają zaatakowani przez dotychczas nieznaną rasę, pochodzącą z najstarszej części galaktyki. Kim są najeźdźcy? Jakie motywy nimi kierują? Niestety, wydobycie jakichkolwiek informacji od zespołu scenarzystów Relica jest równie łatwe, jak próba mediacji w konflikcie palestyńsko-izraelskim.

Twórcy zapewniają jednak, że niepowtarzalny klimat Jedynki zostanie zachowany. Co zatem się zmieni?

Przede wszystkim na specjalne życzenie homeworldoholików dużo łatwiej niż w pierwszej odsłonie będzie można odróżniać statki na podstawie samego kształtu. Nastąpią też zmiany w manipulowaniu obrazem. Kamera nie będzie już przyczepiona do statków, więc da się nią swobodnie obracać. Nowinki dotyczą także interfejsu, jednak najbardziej niesamowite mają być nowe rozmiary najpotężniejszych statków. Jeśli przypominasz sobie ciężki krążownik z Jedynki, należący do największych okrętów w grze, to powiem ci, że przy pancerniku w Dwójce wygląda on jak F-16 Falcon przy Jumbo Jetcie.

Pod względem jakości grafiki Relic podniósł poprzeczkę dla RTS'ów o kolejne kilka centymetrów. Pierwsze wrażenia są następujące: nawet najnowocześniejsze akceleratory graficzne będą musiały się ostro napocić, żeby sprostać bajecznej grafice programu. Zresztą rzuć okiem na screeny, mówią same za siebie. Pozostaje pytanie, czy Dan Irish – czołowy współtwórca części pierwszej – znajdzie godnego następcę grupy Yes, która niestety nie występuje na ścieżce dźwiękowej Dwójki.

Jedyną rzeczą, o którą powinieneś się martwić w oczekiwaniu na lipcową premierę HOMEWORLD 2, jest moc twojego sprzętu. Czy procesor, akcelerator i inne podzespoły sprostają wymaganiom stawianym przez superprodukcję Relica? Na odpowiedź przyjdzie jeszcze poczekać.

▪▪▪ Paweł „CyberFish" Karaszewski

Homeworld 2

RTS 3D

- **Sierra Studios / Play-It**
- **http://homeworld2.sierra.com/**

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** lipiec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Wszystko wskazuje na to, iż tego lata pojawi się naprawdę wielki hit w segmencie RTS'ów 3D. Oby warto bylo czekać! Ale w przypadku tego tytułu nie ma chyba powodu do obaw...



RISE OF NATIONS

***RISE OF NATIONS* zapowiada się na zgrabne połączenie strategii turowej z przebojową formułą RTS**





Większość strategii czasu rzeczywistego opiera się na sprawdzonym schemacie gromadzenia surowców, rozbudowy osiedla i przygotowania inwazji na terytorium wroga – i nawet tak wielkie projekty jak WARCRAFT 3 czy choćby najnowszy COMMAND & CONQUER niewiele (jeśli w ogóle) wychodzą poza utarte schematy.

Miłą odmianę zapewnić może RISE OF NATIONS – nadchodzący wielkimi krokami debiut grupy Big Huge Games. W jej szeregach znaleźli się m.in. najlepsi projektanci z Firaxis, a to – jak się okazuje – ma olbrzymi wpływ na charakter RISE OF NATIONS. Rozgrywka toczyć się będzie na dwóch płaszczyznach. Pierwsza to przypominająca nieco EUROPA UNIVERSALIS czy RISK mapa świata, z poziomu której można zarządzać całym imperium – wysyłać w określone miejsca armie, zlecać naukowcom nowe kierunki badań, utrzymywać stosunki dyplomatyczne z sąsiadami itp. Druga płaszczyzna rozgrywki zbliżona jest już do bardziej tradycyjnego RTS'a – tutaj będzie można zarządzać poszczególnymi jednostkami i budynkami, prowadzić bitwy i generalnie zajmować się wszystkim tym, co w grze tego typu zrobić należy.

Chociaż do dyspozycji graczy będzie kilkanaście nacji, cel gry za każdym razem będzie mniej więcej taki sam – chodzi o zdobycie całkowitej kontroli nad Ziemią. I nieważne, czy zostanie to osiągnięte poprzez utopienie świata we krwi, czy też za pomocą dyplomatycznych środków. Oczywiście, żeby nie było nudno, każda ze stron będzie miała inne warunki startowe – i tak np. Nubianie rozpoczynają swą drogę w Afryce, którą mogą wprawdzie z łatwością zawojować, lecz minie trochę czasu, nim będą w stanie przedostać się do Europy. Albo Niemcy, którzy od początku dysponują dość zaawansowaną cywilizacją, lecz długo nie mogą stać się imperium, gdyż przeszkadza im w tym bliskie sąsiedztwo potężnej Francji. Taki smaczków będzie tutaj oczywiście znacznie więcej. W RISE OF NATIONS redefinicji uległ też motyw wznoszenia Cudów Świata – ukończona budowla będzie w zauważalnym stopniu wspomagała swych autorów. Np. gdy komuś uda się wybudować Kreml, będzie otrzymywał ciągłe dostawy darmowych szpiegów.

Graficznie program zapowiada się również bardzo dobrze. Ci, którzy mieli okazję zapoznać się z betą gry, zwracają uwagę na szczegółowo opracowane zabudowania i ładnie animowane jednostki. Ciekaw jestem, jak w praktyce wyjdzie osadzenie trójwymiarowych obiektów na planszach 2D.

Wszystko wskazuje też na to, że poszczególne składowe części RISE OF NATIONS, jak choćby schemat odkryć naukowych czy dostępne dla poszczególnych stron zabudowania i jednostki, zrealizowane zostaną co najmniej poprawnie. Większość składu Big Huge Games zajmuje się opracowywaniem gier strategicznych przez całe swe dojrzałe życie, więc nawet nie potrafię sobie wyobrazić, co mogłoby się nie udać.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński



Rise of Nations

Strategia

- Big Huge Games / Microsoft
- www.microsoft.com/games/

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** drugi kwartał 2003
- **Gra na platformy:** PC

Ciekawe połączenie turowej strategii, takiej jak CIVILIZATION czy ALPHA CENTAURI, z tym, co najlepsze w AGE OF EMPIRES i TOTAL ANIHILATION. Poczekamy, ocenimy

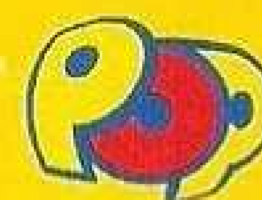
pisz꧁ bardzo

Wszystkie stare i nowe POPaki wysyłają SMSy do sieci Idea tylko po 24 gr (29 gr z VAT)!

Zacznijcie więc wszystko wszystkim pisać. Tym bardziej, że każdy nowy POPak dostaje 100 bezpłatnych SMSów do sieci Idea – na rozgrzewkę!

www.idea.pl
informacja handlowa: 0 801 234567 (koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA)

IDEA



łączy z ludźmi
(ulgowo)





Powrót na arenę w wydaniu futurystycznym – będzie przebój?

NEXAGON

THE PIT



Strategy First przygotowuje się do przepowadzenia rewolucji w grach taktycznych. NEXAGON: THE PIT – znany także jako NEXAGON: DEATHMATCH – ma ukazać się w drugiej połowie 2003 roku. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, powinniśmy oszaleć na jego punkcie.

Na pierwszy rzut oka NEXAGON przypomina zwykłego RTS'a. Fakt, że akcja gry dzieje się na oczach publiczności, może budzić też pewne skojarzenia z opisywanym jakiś czas temu programem GLADIATORS. Istotne różnice między tymi tytułami tkwią w fabule programu. Akcja NEXAGONU dzieje się w czwartym tysiącleciu, w czasach, kiedy kondycja świata nie przedstawia się zbyt różowo. Wprawdzie Kosmos został podbity, a zdobycze nauki pozwalają praktycznie na wszystko, to jednak przestępczość przeżywa swój „złoty wiek", a więzienia przepełnione są kryminalistami. Ktoś w końcu wpada na pomysł, żeby zorganizować turniej dla tych więźniów, którzy i tak nie mają już nic do stracenia. Ku uciesze tłuszczy skazańcy spotykają się na arenach, aby wziąć udział w najbrutalniejszych grach zespołowych od czasów rzymskich gladiatorów. Ma być to ponoć rewelacyjny system resocjalizacyjny. Ci, którzy zdołają przeżyć kilka kolejnych odsłon turnieju, odzyskają wolność.

Na arenie NEXAGONU spotkają się cztery drużyny – każda ekipa ma odpowiadać jednemu z czterech istotnych okresów w historii Ziemi. Masz zatem zespół plemienno-magiczny, w którym znajdziesz zarówno kamienne golemy, jak i mamroczących zaklęcia szamanów. Są uzbrojeni w broń maszynową komandosi oraz drużyna lśniących cyborgów. Wreszcie gracz może wcielić się także w reprezentację pokracznych kosmitów. Jednakże – w odróżnieniu od wspomnianego GLADIATORS – poza dowodzeniem wojskami na twojej głowie będzie także zorganizowanie zaplecza.

W NEXAGON będziesz mógł wznosić odpowiednie dla wybranej drużyny budowle i to właśnie zniszczenie bazy danej strony decydować będzie o zwycięstwie. Poza centrum dowodzenia będziesz budował konstrukcje obronne oraz machiny, które będą wspomagały twoje wojska w walce. I to, jak sprawnie będziesz sobie z tym wszystkim radził, także ma mieć wpływ na punkty, które możesz zdobyć. Jak już pisałem, twoje działania obserwuje publiczność. Musisz więc grać tak, by pokochały cię tłumy.

Poza wymiarem czysto strategicznym (jak bowiem inaczej określić rozbudowę osiedla i produkcję armii?), NEXAGON posiadać ma także szereg elementów charakterystycznych dla gier fabularnych. Służący graczowi żołnierze będą zdobywali doświadczenie – co będzie miało wpływ zarówno na ich sprawność bojową, jak i powierzchowność. Autorzy obiecują także dramatycznie zrealizowane walki i szatę graficzną, jakiej świat nie widział.

Wprawdzie sympatyczny pomysł i pokręcona estetyka najnowszej produkcji Strategy First zapowiadają niezapomniane przeżycia, to wciąż wolę pozostać pesymistą. Dzięki temu NEXAGON będzie mógł zaskoczyć mnie tylko pozytywnie.

▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński







Nexagon The Pit

Strategia / Akcja



- **Strategy First / nieznany**
- **www.nexagondeathmatch.com/**

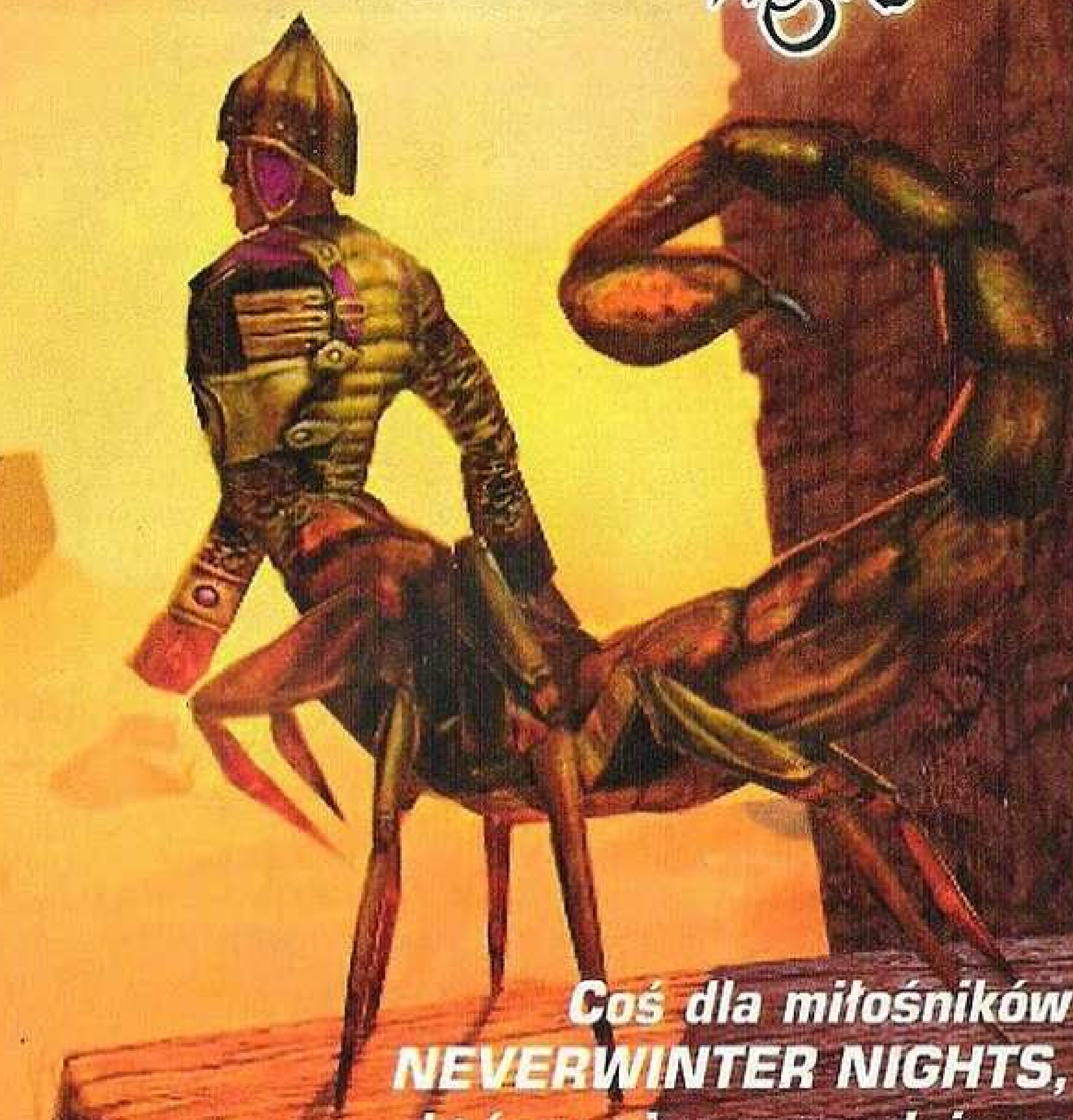
- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** druga połowa 2003
- **Gra na platformy:** PC

Coś jakby połączenie DUNGEON KEEPER i CANNON FOLDER. **Oprawa gry jest mroczna, co czyni NEXAGON: THE PIT idealnym produktem dla dojrzałych odbiorców**



Shadows of Undrentide



Coś dla miłośników NEVERWINTER NIGHTS, którzy nie przepadają za trybem multiplayer





NEVERWINTER NIGHTS była dla mnie jedną z największych pomyłek w historii RPG. Ta beznadziejnie nudna, zrealizowana bez cienia myśli i koncepcji gra wywołała u mnie atak zniechęcenia i znudzenia już w czasie pierwszego wieczoru (a taki „sukces" niewielu programom się udaje). Zaś tłumaczenia autorów, iż tryb rozgrywki jednoosobowej jest „taki sobie", ale za to program pokazuje pazurki w trybie multiplayer, uważam za beznadziejne.

No dobrze, czas skończyć to pełne żółci wprowadzenie i stwierdzić, że twórcy z Bioware zdali sobie zapewne sprawę z własnego lamerstwa, gdyż dodatek SHADOWS OF UNDRENTIDE ma przede wszystkim zadowolić graczy chcących się pobawić w trybie jednoosobowym. To dla nich przygotowano nową kampanię składającą się z trzech scenariuszy. Cała rozgrywka została stworzona z myślą o postaciach nisko i średniopoziomowych. Oznacza to, że możesz zacząć zabawę niedoświadczoną postacią, a nie musisz wcześniej (i Bogu dziękować) przeżyć taplania w gnojówce zatytułowanego „przechodzę NEVERWINTER NIGHTS od początku do końca". Przeciętnie sprawny gracz powinien z zagadkami SHADOWS OF UNDRENTIDE poradzić sobie w 20-30 godzin, co oznacza całkiem przyzwoity czas trwania zabawy. Prowadzona przez ciebie postać będzie mogła osiągnąć maksymalnie dwudziesty poziom doświadczenia.

W SHADOWS OF UNDRENTIDE będziesz miał okazję wziąć udział w przygodzie toczącej się w ruinach miasta należącego do wymarłej cywilizacji Netheril. Netheril byli potężnymi czarodziejami zamieszkującymi latające miasta, ale kataklizm (który sami wywołali) spowodował katastrofę i zniszczenie wszystkich tych cudów. W ruinach przetrwały jednak szczątki starożytnej magii, a także niezliczone potwory.

Oprócz nowych przygód dodatek oferuje możliwości stworzenia nowych klas postaci (między innymi Shadowdancer, Harper Scout, Arcane Archer), stosowania nowych zaklęć (przeszło 50), używania nowych rodzajów broni (ważną rolę ponoć mają odegrać różnego rodzaju granaty: kwasowe, ogniowe i napełnione trucizną), pancerzy i magicznych artefaktów. Natkniesz się również na czternaście nieznanych dotąd potworów, takich jak Sfinks, Bazyliszek, czy Meduza. Oczywiście dostępne staną się również nowe umiejętności. Na przykład dzięki Dirty Fighting (czyli, w wolnym tłumaczeniu, Walce Bez Reguł) będziesz mógł zadawać uderzenia poniżej pasa, czy np. tłuc wroga rękojeścią miecza. Jedną z najważniejszych zmian jest wzbogacenie opcji kierowania współtowarzyszem podróży. Po pierwsze, w SHADOWS OF UNDRENTIDE zyskujesz szansę zarządzania jego ekwipunkiem. Po drugie, towarzysz podróży zaczyna skuteczniej pomagać ci zarówno w rozgrywce z napotkanymi postaciami (rozmowy), jak i w czasie interakcji ze światem (ostrzeżenie przed niebezpieczeństwami, pomoc w ich usuwaniu).

Przyznam, że wiadomości o SHADOWS OF UNDRENTIDE brzmią całkiem interesująco, aczkolwiek zastanawiam się, czy dodawanie klimatyzacji, ABS lub poduszek powietrznych do małego Fiata w ógóle ma sens...

■■■ Jacek „Pacyński" Piekara

Zdanie Randalla o NWN jest radykalne i nie pokrywa się ze zdaniem wielu osób w redakcji, choć przyznam, że i mnie gra znudziła po pierwszych kilku etapach – Frogger.

NWN: Shadows of Undrentide
RPG

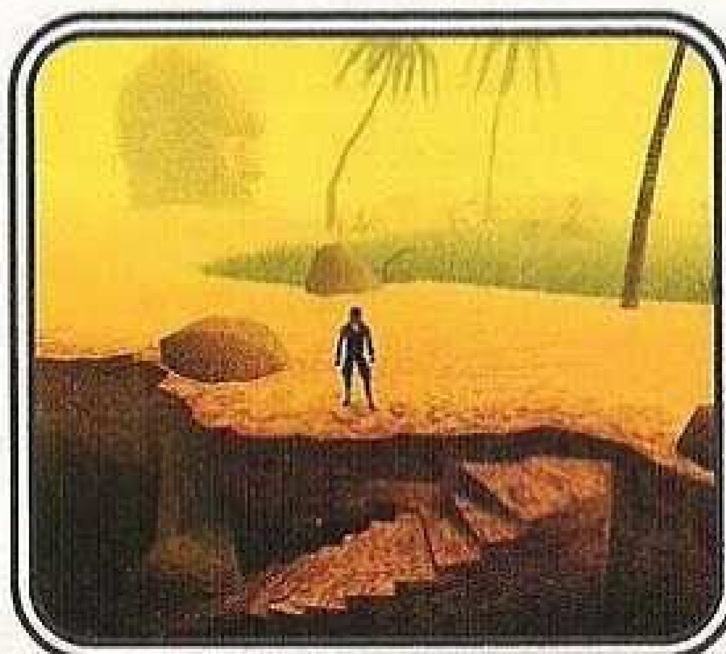


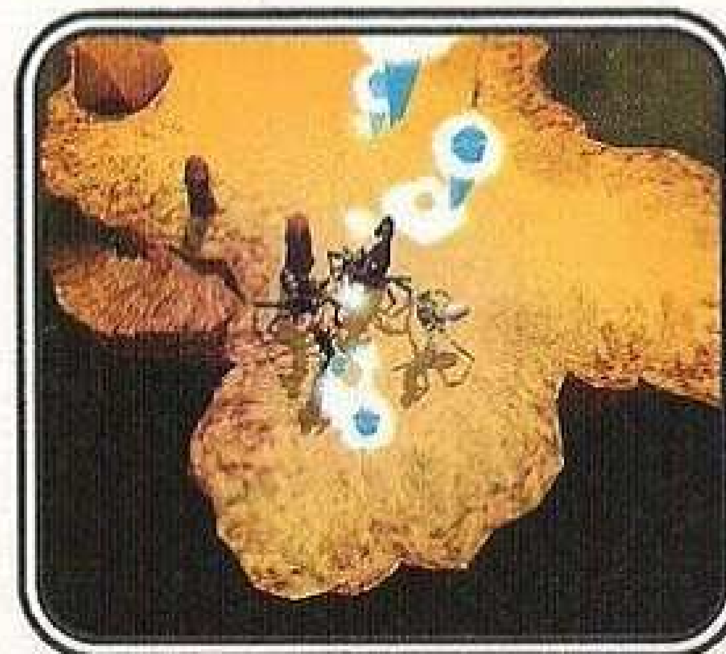
- Bioware / CD Projekt
- www.bioware.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** II kwartał 2003
- **Gra na platformy:** PC

Szereg zmian, które mają uatrakcyjnić tryb single-player to główny atut tytułu. **Dla fanatyków NWN jest to pozycja obowiązkowa. Dla reszty... no cóż...**





Kali budować dom dla Dinozaur. Ludzie przychodzić dom i gapić się Dinozaur...



W Melbourne wylądowałeś o ósmej wieczorem. Na lotnisku powitał cię ciężki zapach wiecznie zielonych eukaliptusów, który chwilę później przeszedł w intensywny smród potu wydzielanego przez taksówkarza – Aborygena o twarzy zrytej zmarszczkami. Przepakowaliście bagaże, przegryźliście pieczyste z kangura, po czym wybraliście się na przejażdżkę po stolicy stanu Wiktoria. Zapadał zmierzch. Chłodna bryza od morza przypomniała ci, że zbliża się australijska jesień. Mimo to nieskazitelnie białe, klasycystyczne i eklektyczne kamienice urzekły cię swym pięknem. Zauroczyły cię też puby, w których swą karierę rozpoczynało AC/DC i w których spędziłeś swą pierwszą australijską noc.



Rano, na lekkim kacu, udałeś się do biura Blue Tongue, firmy znanej ze STARSHIP TROOPERS. Zamieniłeś kilka słów z dyrektorem, Mortenem Brodersenem, odwiedziłeś też pomieszczenia grafików. Dowiedziałeś się, że Steven Spielberg i Michael Crichton sprawują kontrolę wykonawczą nad ich nową grą. Strzeliłeś sobie Victoria Bitter, poprzytulałeś się do koali (żywej firmowej maskotki), pogadałeś też z Phillipem Tavelem, byłym pracownikiem Nintendo Of America. Miałeś już wychodzić, gdy Morten wziął cię na stronę i wyszeptał słowa, które zmieniły twoje życie. „ON jest tutaj!" – szepnął – „Chce z tobą mówić".

Blue Tongue to przykrywka. Za jej pomocą ON, doktor John Hammond, wykupuje wyspy w rejonie Isla Sorna. Tam powstanie drugi Park Jurajski, olbrzymi ogród zoologiczny na świeżym powietrzu. Jego największymi atrakcjami będą gady wyprodukowane przez takich genetyków jak ty. Chociaż to nie tak... Owszem, spędzisz sporo czasu w montażowni Ingen, przestudiujesz dinopedię i pobawisz się DNA (pozyskaną z wykopanych przez ciebie kości), tyle że na twoją głowę spadnie też zarządzanie całym parkiem! Tak, tak, zaproponowali ci dyrektorski stołek!

Jeśli przyjmiesz propozycję Hammonda, poczujesz się Bogiem. Inwestycje rozpoczniesz od zmiany ukształtowania terenu wyspy, zaprojektowania wybiegów i osadzenia w nich zwierząt. Następnie przygotujesz wystawy dla określonego typu gości (jedni lubią się bać, inni lubią się śmiać) oraz atrakcje dodatkowe, takie jak bezkrwawe safari czy przejażdżki balonem. Postarasz się, by gady – w liczbie 25 gatunków – dostawały zmodyfikowane genetycznie żarcie, zmuszające je do określonego zachowania. Zadbasz oczywiście o ekonomiczny aspekt przedsięwzięcia, a także o uśmiech na twarzach zwiedzających. Niejako przy okazji weźmiesz udział w 12 zręcznościowych misjach. Ot, wyprawisz się Land Cruiserem na fotopolowanie bądź uratujesz gości osaczonych przez gady. Nudzić się nie będziesz!

Jeśli jednak nie przyjmiesz propozycji Hammonda... Cóż, chyba wiesz ciut za dużo...

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Jurassic Park: Operation Genesis



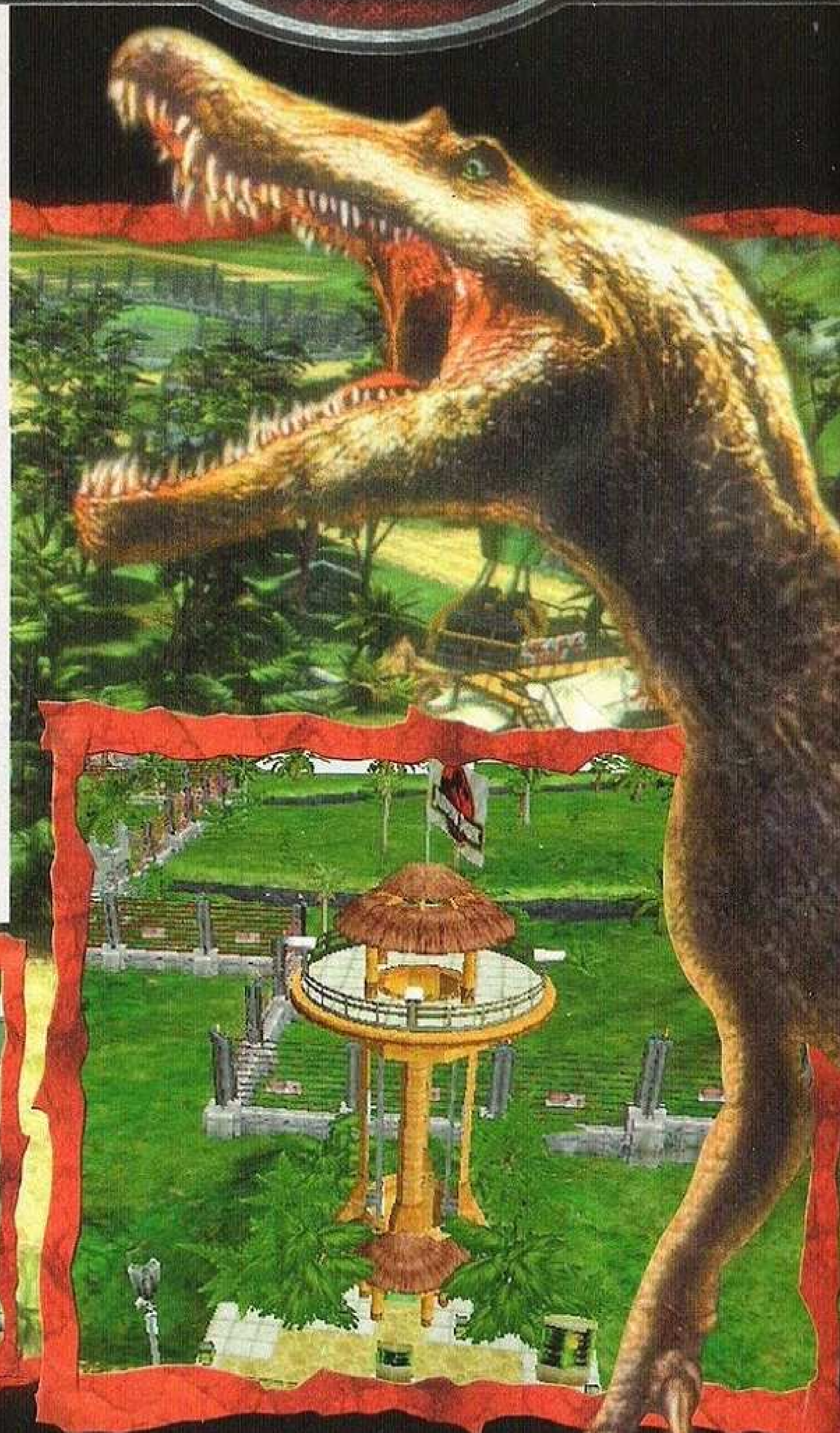
Strategia z elementami akcji

- **Blue Tongue Software / Play-It**
- www.bluetongue.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** maj 2003
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2

Stawiasz ogród zoologiczny z dinozaurami w rolach głównych, po czym wykonujesz kilkanaście misji. Oczywiście wymagających małp... velociraptorskiej zręczności



Poczuj się jak w bolidzie!!!

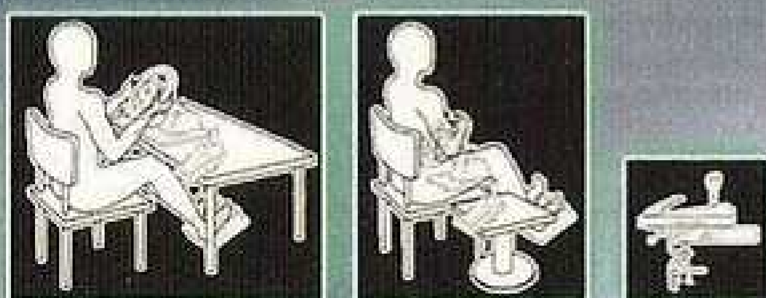
COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB



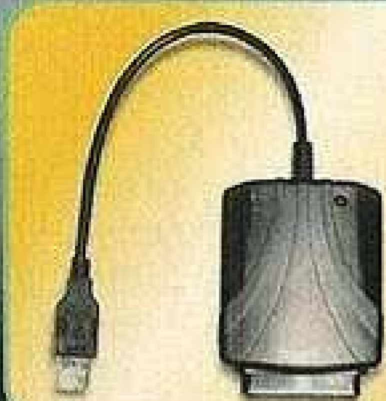
Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- kąt obrotu 180 stopni
- kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- w pełni programowalne przyciski
- programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!









Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl





Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Time Crisis 3 PS2



Mało ukazuje się na PlayStation 2 gier wykorzystujących pistolet, ale frajda płynąca ze strzelania do ekranu telewizora jest wyjątkowa. Już niedługo nadarzy się okazja, aby wydać nieco grosza na kolejny „celowniczek" – i to nie byle jaki, bo na trzecią odsłonę kultowego TIME CRISIS. Będzie to oczywiście konwersja z automatu opartego na platformie System 246. Sprzęt ten jest bardzo zbliżony do architektury samego PS2. Automat trafił do salonów w lutym 2003, a przewidywana premiera gry na konsolę Sony to trzeci kwartał 2003 roku.

W stosunku do drugiej części gry Namco obiecuje ulepszoną grafikę, wydłużony dwukrotnie czas zabawy i bardziej złożoną rozgrywkę. Przyjemną zmianą będzie możliwość korzystania ze zdecydowanie bardziej rozbudowanego arsenału broni. Gęsto porozrzucane po terenie gry różnego rodzaju pistolety maszynowe, shotguny czy choćby ręczne wyrzutnie granatów powinny znacznie ułatwić walkę z wrogiem. Raz znaleziona broń nie zniknie po wyczerpaniu się magazynku i będzie dostępna w każdym momencie starcia. Aby zmienić rodzaj używanego uzbrojenia, trzeba będzie schować się za węgłem. Jest to najistotniejsza nowość w trzeciej części TIME CRISIS, która powinna uczynić grę nieco trudniejszą!

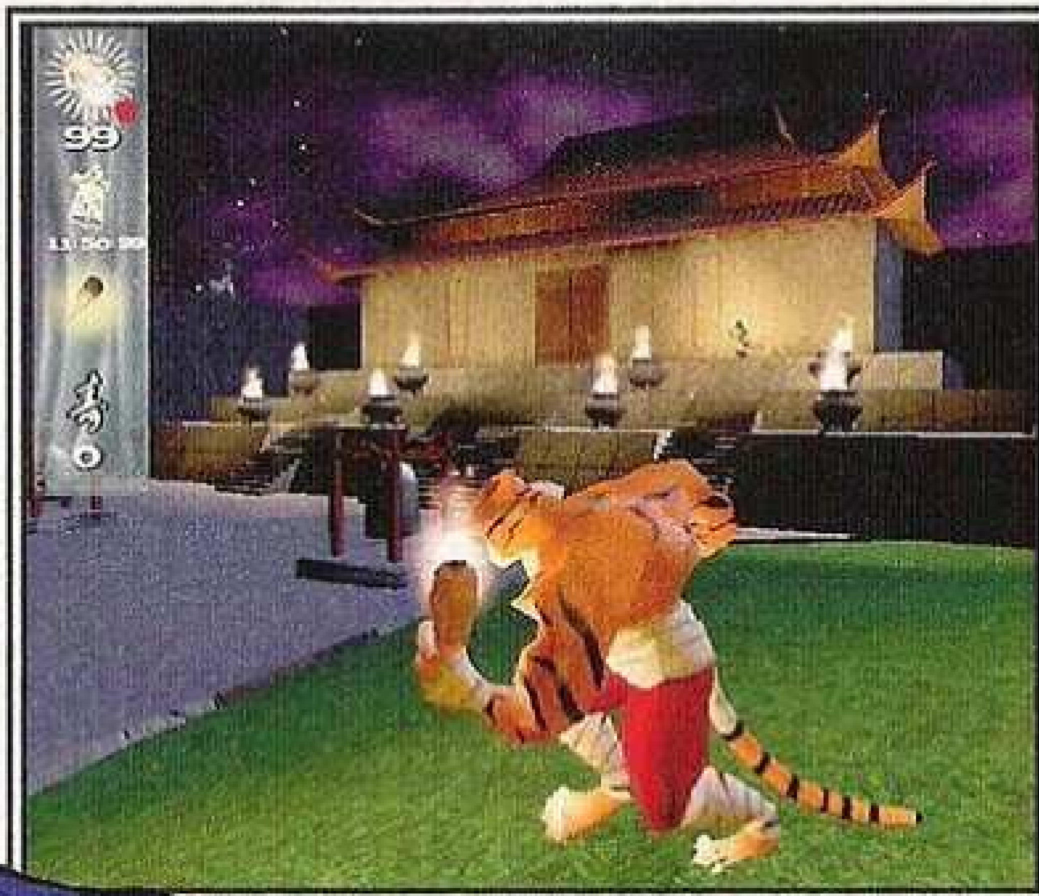
Szykuje się wielki przebój i chyba nie muszę nikogo o tym przekonywać. Mam tylko nadzieję, że do czasu ukazania się TIME CRISIS 3 na rynku pojawi się coś na przekąskę. Czas wyciągnąć z szafy pistolet i cierpliwie czekać!



Foo PC

Ze spisanej przez profesora J. S. Schmondacka teorii popytowych determinant społecznych na rynku wtórnym wynika, że gra nazywająca się FOO wcale nie musi być beznadziejna. Dzieje się tak w sytuacji, gdy wciągający scenariusz i interesujące zagadki tworzą kompozyt o wysokiej progowej wartości dodanej, zwłaszcza w odniesieniu do życia płciowego much plujek. Jak to wygląda w praktyce? Otóż w programie firmy Idol FX przenosisz się do czasów wczesnego średniowiecza, by wcielić się w jedno ze stworzeń z chińskiej mitologii – szczura, smoka, pandę, tygrysa, małpę bądź króliczka. Gdy tylko twoje oczy przyzwyczają się do ciemności, rozświetlanej przytłumionym światłem kolorowych lampionów, ruszasz na żer (znaczy się na ryby w puszkach, co to się spiły i stukają od dołu w wieczko). Włamujesz się do pałaców, pagód i domów bogatych mieszczan, skąd wynosisz cenne przedmioty oraz wyzwalasz uwięzionych przyjaciół. Unikasz licznych pułapek i walczysz z napotkanymi strażnikami. Jeśli jesteś miłośnikiem TPP, twój „szczerz" jest wyjątkowo duży.





Hulk PC, PS2, XBOX

Bruce Banner, znany w niektórych kręgach jako Hulk, to osobnik zmieniający swą skórę ze skórzastej na zieloną niczym gnijące stado spodoustych prażarlaczy. W tym roku ów nieborak pojawi się w kinach i będzie rzucał czołgami (o czym wiedzą wszyscy ci ludkowie, którzy widzieli pierwszy trailer). Przy okazji zahaczy o ekrany monitorów właścicieli peceów oraz takich konsol jak PlayStation 2, GameCube i Xbox. Gra HULK zapowiadana jest jako 30. poziomowa zręcznościówka TPP z dużą ilością skradania się i rozwiązywania łamigłówek (gdy bawisz się jako Banner) i łomotania przeciwników po łbach (gdy zamienisz się w Hulka). Jej autorzy obiecują, że główny bohater za pomocą 25 ciosów skosi kilkunastu zmutowanych złoczyńców. Otrzyma też możliwość niszczenia otoczenia. Gracze usłyszą za to oryginalną ścieżkę dźwiękową z filmu, włącznie z dialogami w wykonaniu aktorów znanych z dużego ekranu!



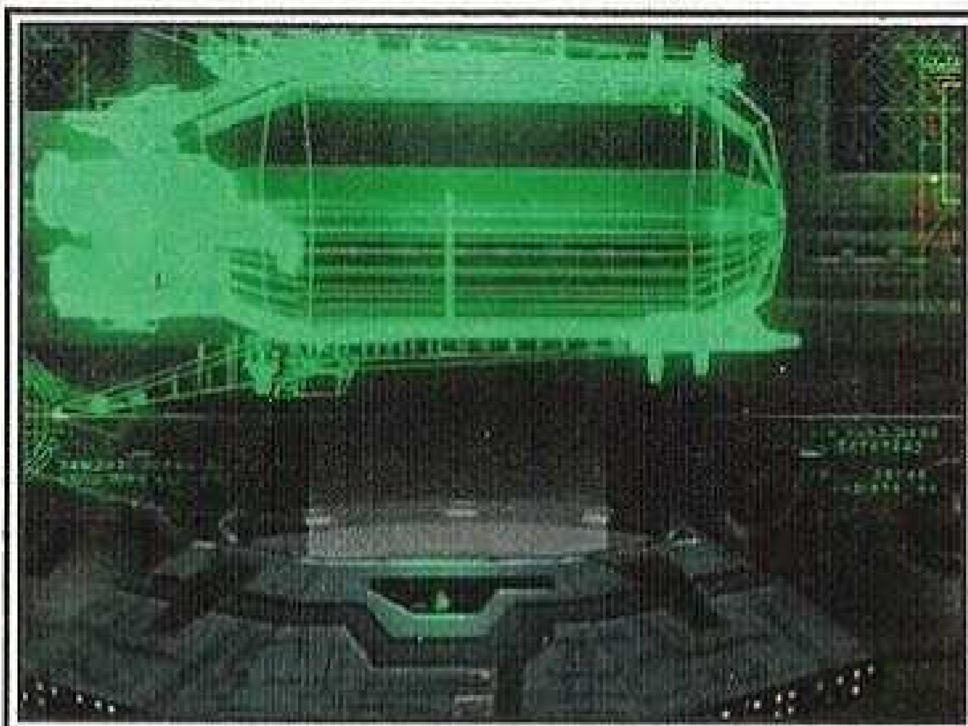
Live for Speed PC

Spora ciekawostka: niskobudżetowa gra samochodowa, nad którą pracuje zaledwie kilku programistów. Całość w chwili obecnej nie wygląda najlepiej, ma zaledwie kilka tras i niezbyt ładne modele samochodów. O dziwo jednak, kolejne dema techniczne wywołują u niektórych graczy chóralne okrzyki radości, zwieńczone serią nieudanych prób oderwania się od monitora. Dzieje się tak za sprawą niesamowitego realizmu, jaki oferuje LIVE FOR SPEED. Fizyka jazdy stoi na najwyższym poziomie, a ryby są smaczne, imponuje też ilość parametrów, które decydują o zachowaniu się samochodów na trasie. Nie wiadomo jednak, kiedy gra się ukaże i czy będzie dostępna gdziekolwiek poza Internetem. Według nieoficjalnych informacji, tuż po jej premierze w Sieci pojawią się dodatki zawierające nowe trasy i pojazdy, w tym gokarty i wozy typu buggy.



Earth 2160 PC

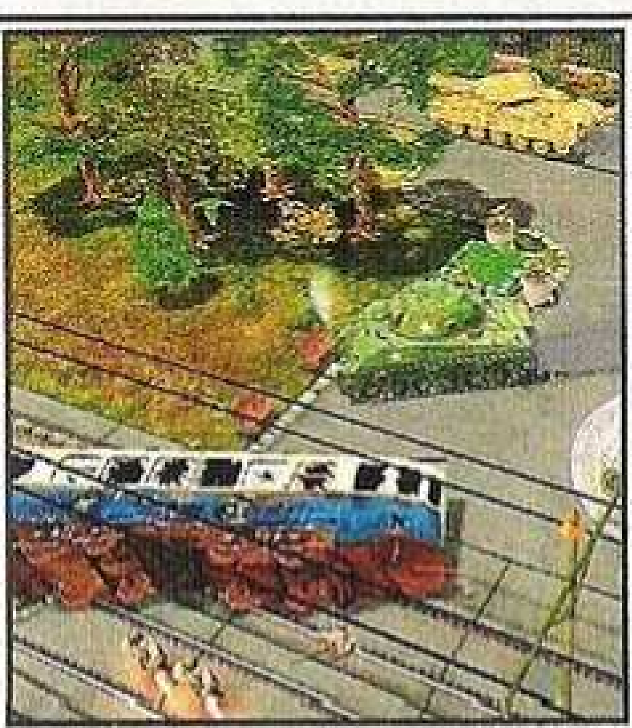
A więc będzie. EARTH 2160, trzecia część najlepszej polskiej strategii czasu rzeczywistego, pojawi się w sklepach na początku przyszłego roku. Program będzie wykorzystywał poprawiony silnik Earth3, znany m.in. z nadchodzącego RTS'u POLANIE 2. Funkcjonuje on w oparciu o krzywe Beziera, które zastępują klasyczne wieloboki i pozwalają stworzyć modele, w których liczba detali zależy wyłącznie od wydajności sprzętu. W EARTH 2160 zobaczysz też 28 dynamicznych misji. Ich akcja przeniesie cię na Marsa, na księżyc Saturna o nazwie Tytan, a także na Io i Trytona. W czasie zabawy staniesz po jednej z czterech stron konfliktu, w tym po stronie klasycznych kosmitów, przedstawicieli kochającej pokój społeczności matriarchalnej oraz ożywionych maszyn. Na ekranie pojawią się też wirtualni agenci, przypominający nieco bohaterów z gry WARCRAFT 3. Ich obecność przyspieszy wydobycie kopalin, ułatwi zarządzanie jednostkami i... a o rybach po grecku to już słyszałeś? Jadłeś kiedyś? Dobre, nie!?!



Panzers **PC**

Programiści węgierskiej firmy Stormregion (SWINE) kończą prace nad nową strategią czasu rzeczywistego, zatytułowaną PANZERS. Zamieni ona twój komputer w wehikuł czasu, zaprogramowany na lata 40. XX wieku. A więc – wojna. Ta druga, światowa. Trójwymiarowe otoczenie, ceglane mury domów, śliczna, choć zanieczyszczona pyłem woda i mnóstwo, mnóstwo wraków na ulicach. Dziesiątki pojazdów samobieżnych, czołgów, armat, motocykli i dżipów. Żołnierze uzbrojeni w bazooki, granaty, karabiny i miotacze płomieni, biegający, pełzający, chowający się za gruzami, umierający od kul przeciwnika. Wsparcie artyleryjskie ostrzeliwujące każdy kąt, bombowce fruwające po zasnutym dymami niebie, płonące budynki, przy których grzeją się ryby. No i trzy strony konfliktu (Rosjanie, Niemcy, alianci). Czego chcieć więcej? Wolności dla sardynek w oleju? Sekularyzacji Prus Wscho... Bolesław? Tak, tak, ten od Lolka i Toli.





Gorky Zero **PC**

Uwaga! Przeczytanie tej nowinki wywoła u fanów GORKY 17 brawurowy atak radości, który chwilę później przejdzie w czarną i bezdenną rozpacz. Rodzima firma Metropolis pracuje nad grą GORKY ZERO, której akcja toczy się na kilka lat przed wydarzeniami opisanymi w części pierwszej. Jej główny bohater, kanadyjski komandos Cole Sullivan, zostaje wysłany z misją na Ukrainę. Na miejscu odkrywa, że w sprawę zamieszane są służby specjalne i międzynarodowa korporacja biotechnologiczna o bardzo nieczystych zamiarach (sponsorują ją producenci proszku Łosia Bukosystem). Scenariusz programu tworzy Rafał A. Ziemkiewicz, znany dziennikarz i pisarz sf. Szkoda tylko, że autorzy gry porzucili sprawdzony model rozgrywki i przygotowują klasyczną skradankę TPP w stylu METAL GEAR SOLID 2. A w tym gatunku o hit równie trudno, co o niesmaczne skumbrie w tomacie.



Commandos 3 **PC**

Po wydaniu imperialnej strategii PRAETORIANS firma Pyro Studios wróciła na sprawdzone szlaki i ogłosiła, że już od ośmiu miesięcy pracuje nad trzecią częścią COMMANDOS. W programie tym gracz po raz kolejny wcieli się w dowódcę niewielkiego oddziału ulokowanego gdzieś na tyłach wroga. Tym razem jednak czeka go jedna, ale za to bardzo duża misja, składająca się z kompletu podrozdziałów. Dzięki temu zabiegowi gracz będzie miał wrażenie, że bierze udział w konkretnych działaniach i współtworzy historię II wojny światowej. Gra zostanie uzbrojona w poprawiony silnik graficzny, umożliwiający tworzenie większej ilości animacji i bardziej szczegółowych modeli. Przeciwnicy staną się bardziej inteligentni, lecz będą popełniać błędy (które należy wykorzystywać). Więcej informacji o programie pojawi się na targach E3, o czym poinformujemy. A ryba zmarła.



Bandits: Phoenix Rising **PC**

Firma Marksoft potwierdziła chęć wydania w Polsce gry zręcznościowej BANDITS: PHOENIX RISING. Przenosi cię ona do świata zniszczonego wojną nuklearną, w której szybki wóz terenowy z dużym, a nawet bardzo dużym działem jest podstawowym środkiem patefonizacji. Hm... prudencji? Pomologii? Perwersji? Perwensji? W każdym razie jakiegoś wyrazu na „p"... W grze wraz z Fenneciem i Rewdalfem wyruszasz w podróż do legendarnego miasta-raju o nazwie Jericho City. Po drodze gromisz konkurencyjne gangi samochodowe i zdobywasz lepsze uzbrojenie. Autorzy programu przygotowali 22 rozbudowane misje rozgrywające się na ślicznych, zielonych łąkach, piaszczystych pustyniach i w lodowych krainach pokrytych śniegiem. Postarali się też o niezwykle atrakcyjny, zręcznościowy model jazdy. Polskie wydanie BANDITS zawierać będzie, oprócz oryginalnej gry i instrukcji w języku polskim, płytę CD ze ścieżką dźwiękową. Niestety, niespodzianka w postaci żywego wieloryba do przegryzienia w czasie zabawy raczej się nie pojawi. Buuuuuu!



WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR PS2



Nastał rok 41.000, a wraz z nim nowe millennium. Nikt jednak nie myśli o świętowaniu. Trwający od setek lat konflikt pomiędzy imperialnymi Space Marines, Orkami i Oddziałami Tau zmienił życie w całym uniwersum w prawdziwe piekło. Wojna rozprzestrzeniła się na wszystkie planety, a zniszczenia wyrządzone przez wielkie machiny bojowe, floty powietrzne czy też przez samą piechotę są przeogromne. Wojna zdaje się nie mieć końca.

FIRE WARRIOR hucznie zapowiadany jest jako nadchodzący król konsolowych FPP, który będzie można śmiało postawić obok takich tytułów jak TIME SPLITTERS 2 czy HALO. Autorzy zapewniają, że przy produkcji wykorzystają cały drzemiący w PS2 potencjał graficzny i sprawnie połączą go ze znakomitą fabułą i intuicyjnym sterowaniem. Czy dzięki temu powstanie hit? Wcielisz się w rolę jednego z żołnierzy organizacji Tau, który zostaje wysłany na rutynową misję ratunkową. Nie wszystko jednak idzie zgodnie z planem i w efekcie wplątuje się on w poważną aferę, której rozwikłanie może mieć decydujący wpływ na przyszłość.

Gra zaoferuje pokaźny arsenał broni (ponad piętnaście rodzajów różnego kalibru), sporą liczbę doskonale zaprojektowanych lokacji (zarówno otwarte przestrzenie, jak i zamknięte pomieszczenia) i naprawdę bardzo dużo strzelania. Ważną rolę odegra też inteligentny system przechowywania amunicji, który magazynuje naboje w celu późniejszego ich użycia. Wystarczy, że podniesiesz określoną broń, a zostanie ona naładowana automatycznie (o ile wcześniej zdobędziesz doń amunicję). Trzeba też dodać, że w danym momencie będzie można nieść ze sobą tylko dwie „zabawki". Już niedługo zobaczymy, jak się to wszystko sprawdzi w praniu.

Planet Prison PC

Gra FALLOUT: TACTICS spodobała się graczom i, jak głosi plotka, przyniosła większe zyski niż dwa wcześniejsze cRPG. Nic dziwnego, że na rynku zaczęły się pojawiać nowe produkcje wykorzystujące ów sprawdzony pomysł. W PLANET PRISON przeniesiesz się na więzienną planetę należącą do Galaktycznego Imperium. Trafisz na nią przypadkowo: twój statek ma drobną awarię. Czeka cię teraz dramatyczna walka o przeżycie – o twoją głowę i tylek zawalczą najgroźniejsze gangi w okolicy. Autorzy programu zapowiadają dużą dawkę szybkiej akcji i sporo zagadek logicznych, kilkadziesiąt rodzajów uzbrojenia i złożoną, doskonale zorganizowaną społeczność osadzonych na planecie przestępców. Pasi?



Ground-Control 2 PC

Druga część cenionej strategii firmy Massive Entertainment pojawi się w sklepach tuż przed Gwiazdką. Dowiesz się z niej, że w roku 2741 demokratyczne North Star Alliance wciąż opiera się rosnącemu w siłę Imperium Terran. Co więcej, wojna weszła ostatnio w nowe stadium: brutalną, pozbawioną litości wojnę naziemną, toczącą się na odludnej planecie Morningstar Prime. Dowodzący siłami NSA kapitan Jakub Angelus staje się nagle centralną postacią sił oporu walczących z najeźdźcami... Cała reszta prezentuje się zaś tak samo, jak w GROUND-CONTROL. Świetny interfejs, doskonała jak na RTS trójwymiarowa grafika, duża liczba jednostek oraz wyeksponowanie elementów taktycznych w połączeniu z szybką akcją gwarantować mają sukces.



Mortyr 2 PC



Firma Mirage Interactive potwierdziła właśnie, że pracuje nad grą MORTYR 2, kontynuacją najlepszej jak dotąd polskiej strzelaniny FPP. Poznasz losy Svena, młodego bojownika (tym razem nie chodzi o rybę) o wolność i dehitleryzację. Chłopak już na samym początku rozgrywki wpadnie na trop legendarnej Wunderwaffe, broni, która miała zapewnić Niemcom zwycięstwo. Ślad powiedzie go z zaśnieżonej Skandynawii, przez Polskę i Słowację, aż po słoneczne plaże Grecji. Główny bohater będzie walczył tak na świeżym powietrzu, jak i w bunkrach oraz w gotyckich zamkach, zaś jego przeciwnicy nauczą się zachodzić go od tyłu, współdziałać i wycofywać się na z góry upatrzone pozycje (tj. wiać, gdzie pieprz rośnie). Program powstanie na bazie zupełnie nowego silnika, będzie zawierał wyłącznie tryb dla jednego gracza. Do sklepów trafi zimą 2003.

TOP-13 LISTA

Miejsce	Tytuł	Platforma	Kod
1	Grand Theft Auto III	PS2	001
2	Mafia	PC	030
3	Diablo 2	PC	008
4	Warcraft III	PC	010
5	Neverwinter Nights	PC	014
6	Hitman 2	PC	018
7	Icewind Dale II	PC	029
8	Max Payne	PC	005
9	Medal Of Honor:All...	PC	002
10	Morrowind	PC,Xbox	034
11	Battlefield 1942	PC	032
12	FIFA 2003	PC	027
13	The Sims	PC	003

Sims: Superstar PC

SUPERSTAR to szósty (po ŚWIATOWYM ŻYCIU, BALANDZE, WAKACJACH, RANDCE i ZWIERZAKACH) dodatek do najlepiej sprzedającej się gry PC roku 2000, 2001 i 2002. Pozwoli on graczom zrobić karierę w branży filmowej, telewizyjnej bądź muzycznej, a także stanąć na wybiegu dla modelek. W domach Simów pojawią się nowe przedmioty, w mieście agencje menedżerskie, zakłady oferujące kąpiele błotne bądź masaż, a także dobre restauracje, bary tlenowe i karaoke oraz ekskluzywne butiki. Gracze spotkają też słynnych reżyserów, cenionych dyktatorów mody, zwariowanych fanów, członków brygad groupies, wreszcie licznych lokai i pomagierów. Ponadto rozszerzenie usprawni funkcjonowanie gry, w tym wzajemną współpracę poszczególnych dodatków, a także poprawi interfejs programu, który w ostatnich latach rozpasł się jak koala na wakacjach w eukaliptusowym gaju.





No Man's Land PC

Daj sobie siana ze Starym Światem, nie jest warty złamanego szeląga. Wsiądź na okręt, spij kapitana, daruje ci frycowe za bilet. Tak, tak, wyrusz ku Ameryce! Tam czeka cię złoto, a z nim dostatnia przyszłość, doprawiona do smaku wielką przygodą... NO MAN'S LAND to śliczna, trójwymiarowa gra strategiczna autorów AMERICA. Spotkasz w niej Hiszpanów, Brytyjczyków, Indian (w dwóch gatunkach: preriowi i leśni), osadników oraz tzw. patriotów, czyli ludków, którzy nie przepuszczą żadnej okazji do spuszczenia manta innym ludkom, uzasadniając to miłością do bliżej nieokreślonej ojczyzny. W grze pojawią się też trzy duże kampanie, wzorowane na prawdziwych wydarzeniach, a także kilkadziesiąt jednostek pieszych, konnych, kołowych oraz wodnych, pojawiających się w miarę rozwoju cywilizacyjnego świata. Czy bileś się kiedyś o wolność narodu amerykańskiego? Lałeś ohydnych osadników kradnących ziemię twoich przodków i rozpijających cię wodą ognistą? Jeśli nie... sięgnij po grę.



Great Escape PC

Firma Codemasters potwierdziła zawieszenie prac nad PRISONER OF WAR 2 i to, jak twierdzą wtajemniczeni, na długo przed ich oficjalnym rozpoczęciem. Mimo to miłośnicy widowiskowych ucieczek z hitlerowskich obozów jenieckich nie powinni załamywać łapek. W tym roku do sklepów trafi GREAT ESCAPE, gra wykorzystująca licencję znanego filmu „Wielka Ucieczka". Wcielisz się w niej w jedną z kilku znanych z ekranu postaci, pragnących uciec ze Stalag Luft III. Hilts (Steve McQueen) okaże się głównym mózgiem przedsięwzięcia oraz specjalistą od ucieczek, McDonald (Gordon Jackson) wykorzysta swą perfekcyjną znajomość języka niemieckiego do rozmów ze strażnikami, Sedgewick (James Coburn) błyśnie umiejętnością naprawiania sprzętów, a Hendley (James Garner) okradnie nawet najlepiej zabezpieczonego Niemca. W grze będzie też można skradać się, rozwiązywać zagadki, prowadzić znalezione pojazdy, wreszcie wycinać hitlerowcom naprawdę brzydkie kawały. Premiera latem 2003!



Michał „Joel" Zacharzewski, Michał „Krooger" Cichy

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

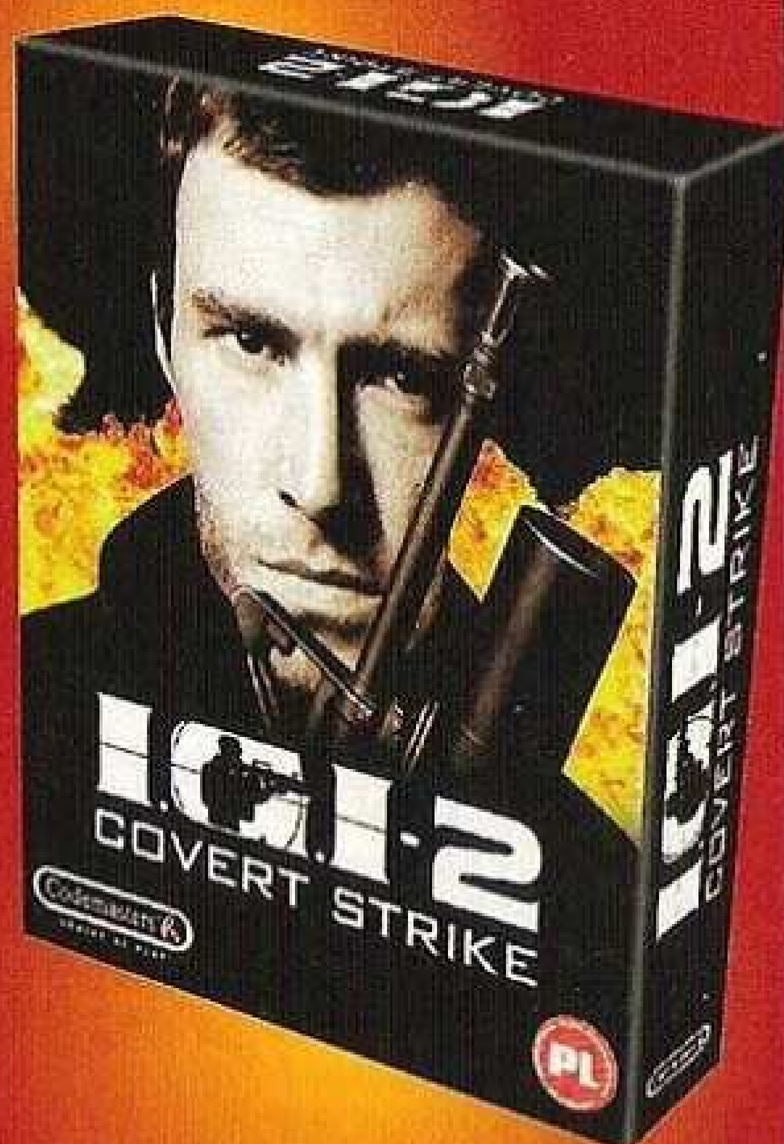
004	Heroes Of Might And Magic IV – PC	024	Beach Life – PC
026	Gothic – PC	028	Need for Speed: Hot... – PC, PS2, GCN
019	Disciples 2 – PC	035	Baldur's Gate 2 – PC
023	Final Fantasy X – PS2	007	Super Smash Bros Melee – GCN
012	SW Jedi Knight II: Jedi... – PC	033	Black & White – PC
036	Unreal Tournament 2003 – PC	021	Dungeon Siege – PC
040	Soldier of Fortune 2 – PC	043	Starcraft – PC
041	Tekken 4 – PS2	039	The Thing – PC
009	Tony Hawk's ... – PC, PS2, GBA	025	GTA Vice City – PS2
016	Commandos 2 – PC	038	Operation Flashpoint – PC
042	Twierdza – PC	017	Larry 7 – PC
031	Medieval Total War – PC	011	Harry Potter i ka... – PC, PSOne, GBA, GBC
013	Spider Man – PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	020	Duke Nukem Manhat... – PC
015	Age of Mythology – PC	037	The Sting – PC
006	Return of Castle Wolf... – PC	022	RalliSport Challenge – PC, Xbox

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę I.G.I 2 ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

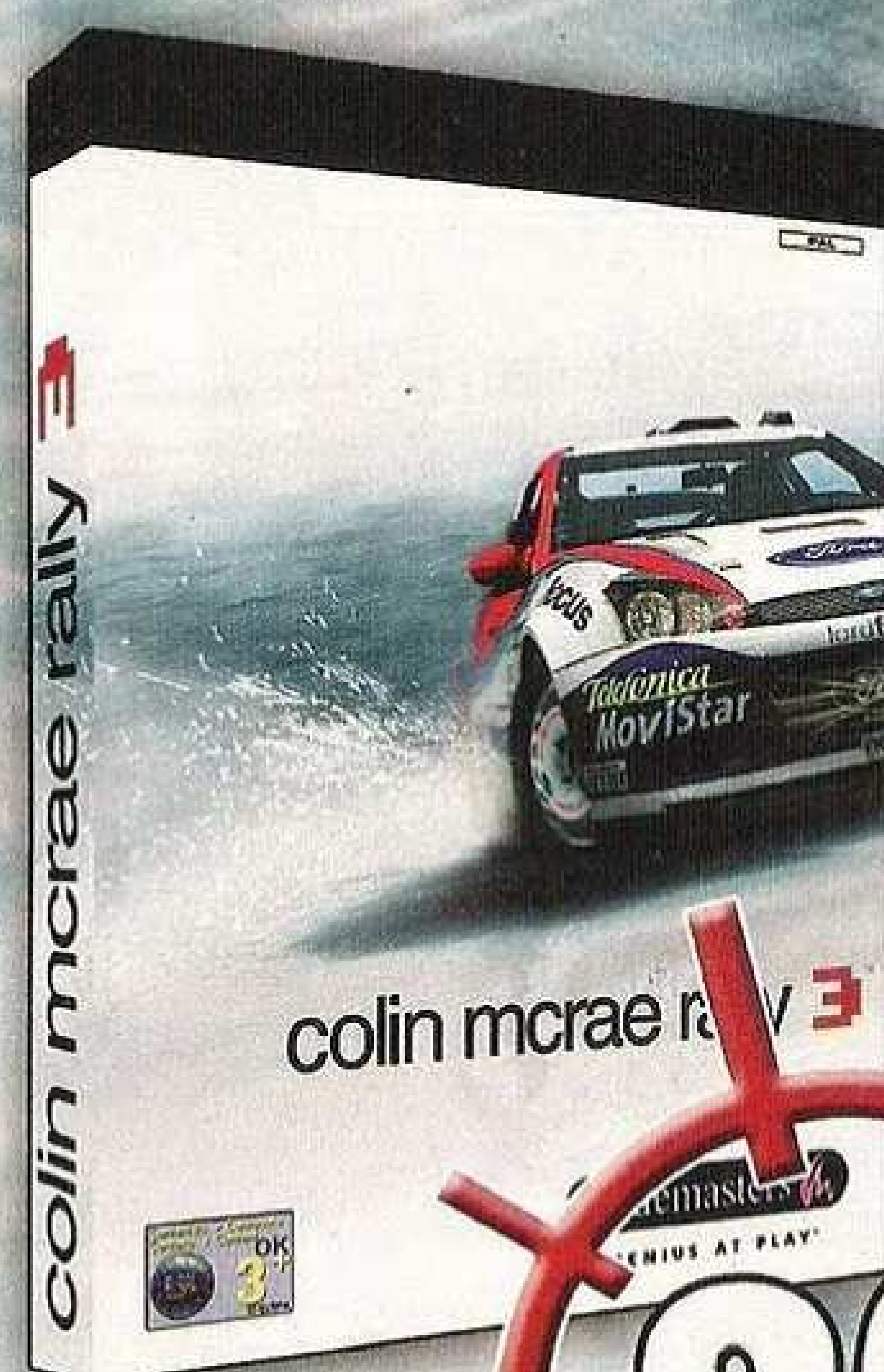
CDPROJEKT



Już teraz możesz wygrać gry, kierownice i klawiaturę z myszką

colin mcrae rally 3







ROZWIĄZANIA KONKURSU SMS CLICK! Nr. 02/2003

15 gier Iron Storm – konkurs ze str.37:
Jerzy Pietrzak z Tomaszowa Mazowieckiego, Piotr Łazur z Pyrzyc, Jarosław Skrzyński z Włodawy, Sylwester Skrabucha z Środy Śląskiej, Rafał Kostuń z Bystrzycy Kłodzkiej, Urszula Florczyk z Piątnicy, Rafał Ścięgosz z Braniewa, Marcin Mazur z Warszawy, Wojciech Gawlik ze Zwięczycy, Wojciech Kwaśny z Bielska-Białej, Roman Frankowski ze Świdnicy, Konrad i Hubert Zmuda z Warszawy, Daniel Siwek z Łodzi, Robert Durak z Pogorzeli, Piotr Gorzkiewicz z Łodzi.

9 zestawów – konkurs 8.Mila ze str.76:
Damian Łojek z Połomii, Ewa Masłowska z Morąga, Grzegorz Dziuba z Sandomierza, Krzysztof Majkowski ze Słupska, Adam Krasuski z Łukowa, Andrzej Lach z Cieszyna, Agata Kaszczyszyn z Lublina, Joanna Matejko ze Świdnicy, Przemysław Szumanowicz z Łasina.

15 gier Master of Orion III str.25:
Adam Gaca z Zabrza, Piotr Zdanecki z Krakowa, Paweł Krzywoń-Majewski z Dębowca, Robert Gołąb z Dębicy, Marcin Traczyk ze Świdnicy, Tadeusz Pijet z Konopisk, Urszula Przeździecka z Zielonej Góry, Anna Rymarowicz z Rzeszowa, Filip Kopczyński z Poznania, Łukasz Balcerowiak z Poznania, Beata Barańska ze Świnoujścia, Paweł Drwal z Wołomina, Ewelina Stępniak z Orzeniewic, Jacek Kamiński z Ostrołęki, Dariusz Dudek z Białegostoku.

KONKURSU SMS CLICK! Nr. 03/2003

25 gier Gothic II z nr. 03/2003 str.35:
Łukasz Stanisławski z Mirosławca, Konrad Paluch z Krakowa, Dariusz Jurgilewicz z Białegostoku, Wojciech Gąsiorowski z Subkowych, Grzegorz Kukliński ze Szczecina, Anna Kuźmicz z Białegostoku, Wojciech Buczek z Warszawy, Martin Jagodziński z Poznania, Michał Kasprzyk z Gdowa, Damian Mendowski z Solca Kujawskiego, Grzegorz Warchoł ze Świętochłowic, Damian Surma z Krakowa, Monika Błasiak z Inwałda, Ewa Wasiuta z Orzesza, Robert Wolan z Kłodzka, Przemysław Kucharski z Kędzierzyna Koźle, Maciej Stefański ze Skierniewic, Daniel Zaborny z Krasnystawu, Krzysztof Papierski z Sieradza, Dawid Gałęziewski z Mławy, Mateusz Kloska z Grudziądza, Paweł Drozd z Gliwic, Paweł Borkowski ze Zgorzelca, Witold Bomba z Przemyśla, Grzegorz Grela z Sosnowca.



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

- Chcesz wygrać jedną z powyższych nagród? Odpowiedz na proste pytanie.
- Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.CR.#** (zamiast # wpisz A, B, C lub D). Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca kwietnia.
- Pytanie konkursowe brzmi: **Jakim samochodem jeździ Colin McRae w trzeciej odsłonie gry?**

A) Citroën Xara WRC; B) Subaru Impreza WRC;
C) Fordem Focusem WRC; D) Peugeotem 206 WRC

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

GOTHIC II

Oto próba tchnięcia życia w komputerowy świat. Podejście drugie...

Pierwszy GOTHIC mógł być wielki. Przygotowywany przez kilka lat w tajnych niemieckich laboratoriach miał niesamowity klimat, a jego świat był niepokojąco realny... Jednak osiągnięcia sztabu autorskiego Piranha Bytes zostały w znacznej mierze zaprzepaszczone przez szereg nieszczęśliwych rozwiązań, które zastosowano w grze – wymienię tu jedynie bardzo nielogiczne sterowanie bohaterem. Na szczęście „w znacznej mierze" nie oznacza od razu „całkowicie". Spostrzegli to gracze, którzy generalnie przyjęli GOTHIC ciepło, chociaż nikt nie powstrzymał się od wykazania licznych pomyłek. W efekcie ludzie z Piranha Bytes mogli przystąpić do pracy nad drugą częścią gry.

GOTHIC 2 to – poza dalszym ciągiem historii pechowego więźnia Khorinis – przede wszystkim odpowiedź na pytanie, czy zespół Piranha Bytes wyciągnął słuszne wnioski ze swego poprzedniego dzieła. Nie wypada trzymać dłużej czytelników w napięciu. GOTHIC 2 jest dobry. Nawet bardzo dobry. Przede wszystkim gruntownie przerobione zostało sterowanie. Teraz wszystko działa jak powinno i chyba tylko tym, którzy dopiero co skończyli MORROWIND, przeszkadzać może pewna bezwładność kursora myszy – do tego jednak po prostu trzeba się przyzwyczaić.

Ale po kolei. Historia GOTHIC 2 rozpoczyna się w momencie zakończenia fabuły pierwszej części. Znanemu z „jedynki" bohaterowi udało się zniszczyć okalającą Khorinis barierę i – co za tym idzie – odzyskać wolność. Ale czyn ten pociągnął za sobą pewne konsekwencje. Po pierwsze, gdy tylko bariera przestała istnieć, więźniowie Khorinis – właśnie te najgorsze typy z całego królestwa – rozleźli się po całej okolicy. Wywołało to zamęt na tyle wielki, że królestwo – oprócz toczonej od pierwszej części wojny z krwiożerczymi orkami – znalazło się również w stanie wojny domowej. Do Khorinis został wysłany elitarny oddział paladynów królewskich, którego zadaniem jest zaprowadzenie w tej okolicy porządku...



Gothic 2

5-

RPG z widokiem TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Piranha Bytes / CD Projekt**
- www.gothic2.com

cena 99.00

+ Tętniący życiem świat, fajny klimat, gra wciąga naprawdę na długo

– Zbyt uproszczone statystyki i ekwipunek bohatera

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Jeśli masz odpowiedni sprzęt i dużo wolnego czasu, GOTHIC 2 sprawi ci prawdziwą frajdę. **Wciąga jak dobrze namoczone bagno!**







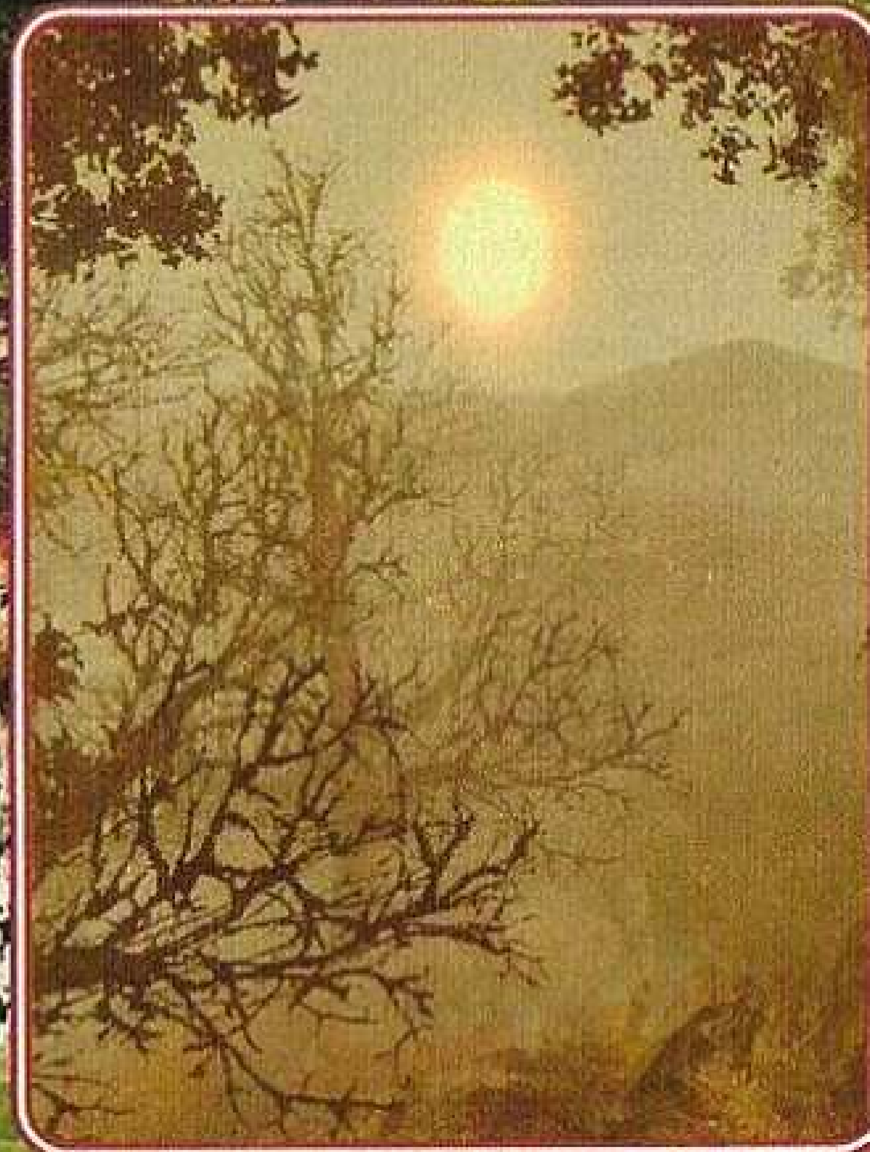




A bohater gry? Zniszczenie bariery spowodowało, że osunęły się na niego mury świątyni, w której akurat przebywał. W wyniku tego wypadku heros zapadł na amnezję i z powrotem stał się nieokrzesanym amatorem – takim samym, jakim był na początku pierwszego GOTHIC.

Zabieg z utratą pamięci głównego bohatera udał się nadzwyczaj zgrabnie. Pozwolił na rozpoczęcie całej zabawy od nowa – otrzymujesz bowiem nowy wycinek świata i postać, która znów musi się wszystkiego istotnego nauczyć i dowiedzieć. Już od momentu opuszczenia pierwszego budynku widać, jak bardzo rozrósł się świat GOTHIC. Nawet dotarcie do najbliższego miasta stanowi niemałe wyzwanie, ponieważ od samego początku dość łatwo jest zabłądzić, spaść do jakiejś ukrytej dziury czy też natknąć się na przeciwników znacznie potężniejszych od twojego komputerowego wcielenia. O ile wspomniana pierwsza lokacja – wieża czarnoksiężnika – przynosi pewien zawód, tyle plenery zapierają dech w piersiach. Przy największym oddaleniu kamery (osiągasz to poprzez manipulowanie kółkiem myszki), GOTHIC 2 sprawia wrażenie, jakbyś miał do czynienia z jakąś konwersją najnowszego GRAND THEFT AUTO! Cieszy także fakt, że przy największym zbliżeniu kamery świat wciąż wygląda imponująco, co i rusz zaskakując cieszącymi oko smaczkami i dopieszczonymi szczegółami. Engine gry obsługuje szereg efektów, które, poza zżeraniem koszmarnych ilości pamięci komputera, rzeczywiście dodają światu życia. Wspomnę tylko o kołyszących się na wietrze gałęziach i realistycznie zrealizowanej wodzie.

Prawdziwy szok następuje jednak dopiero z chwilą wejścia do miasta. Bo nie sposób wyzbyć się wrażenia, że ono rzeczywiście tętni życiem – jego ulice przemierzają tłumy postaci niezależnych, wszędzie jest gwarno, każdy sklep mieni się tysiącami szczegółów, za każdym rogiem czai się potencjalny zleceniodawca... Inaczej mówiąc, na nudę nie sposób narzekać. Oczywiście, aby GOTHIC 2 mógł cię całkowicie oczarować, potrzebujesz mocnego sprzętu – o znacznie wyższych wymaganiach, niż te określone jako minimalne. W przypadku, gdy klasa twojego komputera jest zbliżona do tej podanej w ramce, musisz przygotować się na wyłączenie niektórych efektów, zmniejszenie rozdzielczości – co chyba najbardziej uciążliwe – częste mielenie dyskiem oraz długi czas ładowania (akurat to drugie może okazać się koszmarem, gdy twoja









postać np. często ginie).

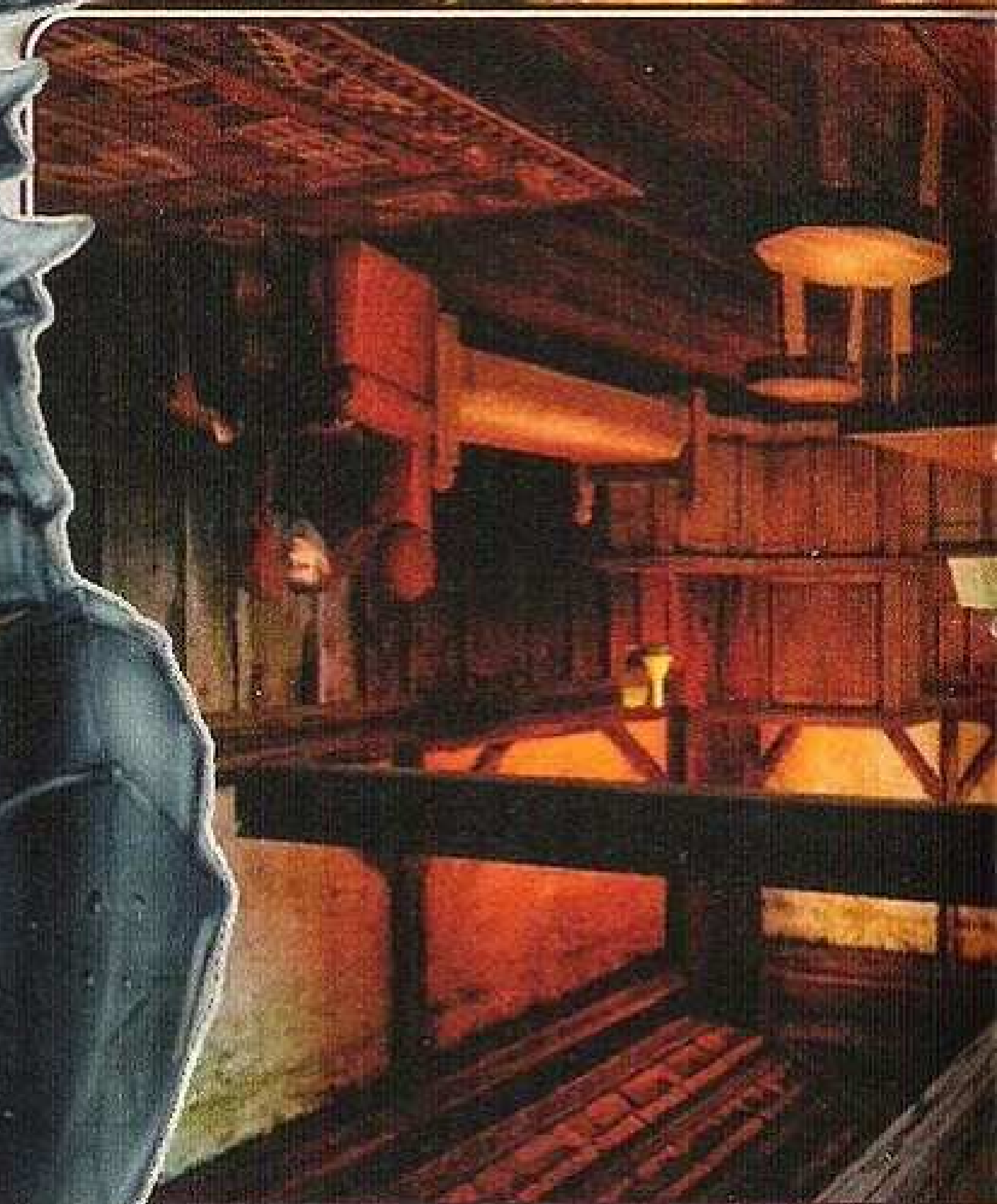
O świecie już pisałem. Czas teraz zająć się jego mieszkańcami. Po pierwsze, jest ich blisko cztery razy tyle, co w części poprzedniej. Każdy NPC prowadzi swoje własne życie, żywo reaguje na to, co wyczynia bohater i ma do niego określony stosunek. Co więcej, bohaterowie niezależni wyposażeni zostali w coś na kształt pamięci – zatem jeśli dawno temu kogoś okradłeś albo wykręciłeś jakąś krzywą akcję, to możesz spodziewać się, że przy następnym spotkaniu postać ta będzie chciała zemścić się za poniesione krzywdy. Poza tym w GOTHIC 2 obecne są przeróżne frakcje, gildie i grupy przyjaciół – tworzy to całkiem złożone mechanizmy przyczynowo-skutkowe. Jeżeli bowiem zaszkodzisz komuś z grupy X, to staniesz się celem kolegów ofiary, ale z kolei wojująca z grupą X grupa Y będzie – być może – skłonna ci pomóc. Najfajniejsze w tym wszystkim jest jednak to, że mechanizmy te nie są dla gracza tak od razu oczywiste. To, co od czego zależy i na co może mieć wpływ, poznajesz z czasem – tak samo jak poznajesz świat gry. W GOTHIC 2 obecny jest też element, o którym czytałem jedynie w materiałach prasowych wciąż dalekiej do ukończenia gry FABLE, a mianowicie – wieści rozprzestrzeniają się po świecie. W miastach GOTHIC 2 obecni są heroldowie, którzy informują mieszkańców o istotnych sprawach. Poza tym istnieje instytucja poczty pantoflowej. Może zatem zdarzyć się tak, że twoja dobra lub zła sława wyprzedzi cię i gdy dojedziesz do jakiegoś miejsca, ludzie będą już o tobie co nieco wiedzieć.

To, jaki stosunek mają do ciebie ludzie w GOTHIC 2, zależy od trzech czynników. O wpływie poprzednich spotkań z daną postacią i plotkach już pisałem. Ów trzeci czynnik to sprawowana przez twoją postać funkcja społeczna. W grze możesz zostać najemnym wojownikiem, studiującym nauki boga Innosa magiem lub stanowiącym połączenie obu tych profesji paladynem. Poza różnymi reakcjami spotykanych przygodnie osób, trzy profesje oznaczają tak naprawdę trzy różne sposoby przejścia gry. A skoro już o tym mowa, to podejrzewam, że dróg do ukończenia GOTHIC 2 jest nawet więcej. Jest to bowiem jedna z bardziej nieliniowych gier, w jakie dane mi było ostatnimi czasy grać. Praktycznie co kilkanaście minut gry nadchodzi moment, kiedy musisz wybrać jedną z dróg – czy np. pomożesz pewnemu mącicielowi, czy oddasz go









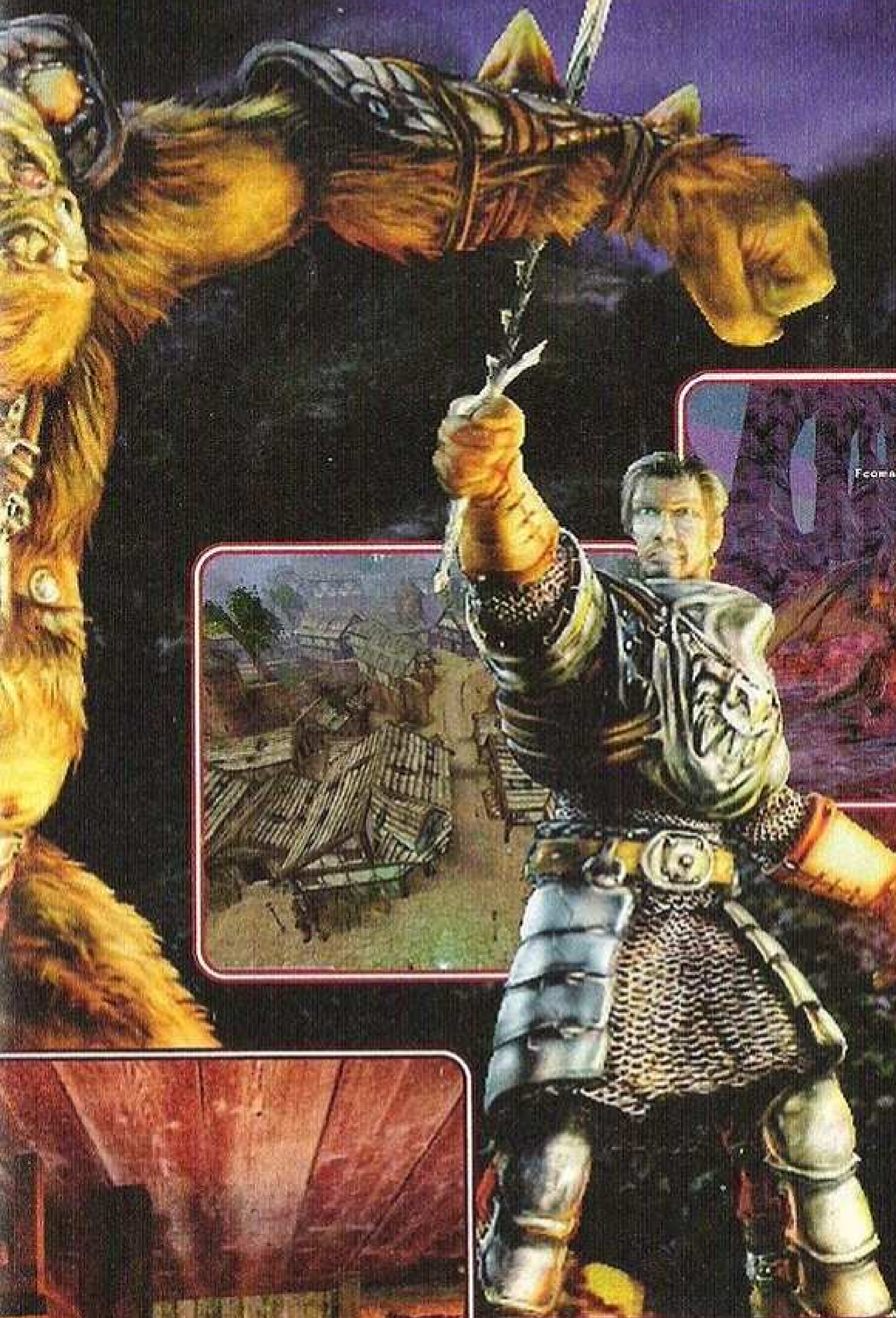






w ręce straży miejskiej, narażając się tym samym na gniew potężnych ziomków rzeczonego mąciciela. Od tego wyboru zależy z reguły znacznie więcej, aniżeli mogłoby się z początku wydawać. I ta zasada rządzi w zasadzie całym światem GOTHIC 2. Z każdej sytuacji jest co najmniej kilka wyjść i to, na co się zdecydujesz, zależeć może jedynie od preferowanego przez ciebie stylu gry.

Nie znaczy to jednak, że masz tu do czynienia z grą idealną. Jeśli bowiem porównać GOTHIC 2 do najbliższego mu, jak sądzę, MORROWINDA, wynik nie jest wcale taki przesądzony. Za przypomnieniem tu MORROWINDA przemawia fakt, że jest to klasyka i pewien wzór dla programów tego typu. Zresztą dokonajmy małego porównania. Jak wspomniałem, GOTHIC 2 może poszczycić się rewelacyjną grafiką. I faktem jest, że MORROWIND wypada tu słabiej – nie doświadczysz tam ani takiego bogactwa szczegółów, ani tak wielu efekciarskich smaczków. Jeśli chodzi o przedstawienie świata, również wygrywa niemiecka gra – tutaj czuje się, że to wszystko buzuje, że aż tętni życiem. Przy GOTHIC 2 świat ELDER SCROLLS III przypomina krainę zgoła wymarłą. Ale za to możesz powiedzieć, że MORROWIND zrealizowany został na nieporównywalnie większą skalę – przy nim GOTHIC 2 może przyprawić o klaustrofobię. O ile przebycie pieszo całego świata gry ze studia Bethesda mogło zająć kilka godzin, tutaj potrzeba tyle czasu na zwiedzenie wszystkiego. I tak dochodzimy do kategorii, w której ELDER SCROLLS III nie ma sobie równych – wielowątkowość. Chociaż – jak pisałem – GOTHIC 2 rzeczywiście zachwyca, próżno oczekiwać tu takiego zachłyśnięcia się bezkresem, jakiego można było doświadczyć dzięki produkcji grupy Bethesda.



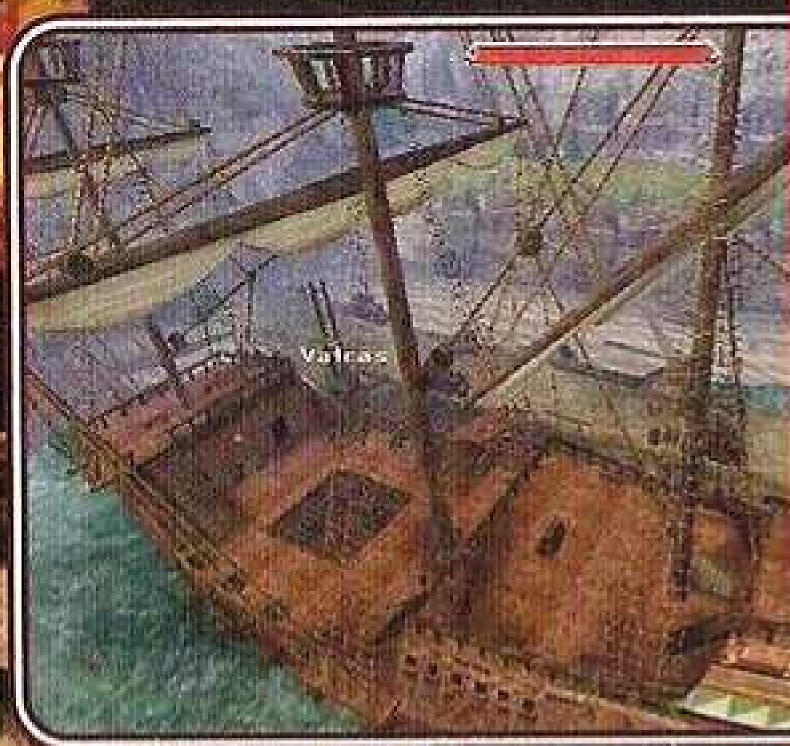




Nie chcę jednak, aby ten tekst zakończony został w atmosferze wytykania ludziom z Piranha Bytes, co zrobili nie tak, jak powinni byli zrobić. Mając w pamięci pierwsze moje spotkanie z GOTHIC, muszę przyznać, że widoczny jest ogrom pracy włożonej w kontynuację. Nie mogę też nie zauważyć faktu, że autorzy gry bardzo wzięli sobie do serca uwagi i spostrzeżenia graczy – poprawki zaimplementowano nad wyraz przytomnie i doprawdy ciężko jest się teraz do czegoś przyczepić. Jeśli masz mocny sprzęt i bardzo dużo wolnego czasu, możesz spokojnie zarezerwować sobie tydzień wolnego od życia. Ale pamiętaj też, że GOTHIC 2 – pomimo imponujących rozmiarów – zdaje się być raczej kameralny, jeśli porównać grę do takiego klasyka jak MORROWIND. Nie znaczy to jednak, że ukończysz tę grę w kilka godzin i nie będzie stanowiła ona dla ciebie żadnego wyzwania. O nie! Dzieło Piranha Bytes jest zarówno trudne, jak i wciągające – nawet dla doświadczonego użytkownika. Być może dzieje się tak dlatego, że nie przewiduje żadnej taryfy ulgowej (nawet na początku), a być może dlatego, że gra ma klimat nieco bardziej „przygodowy" od reszty klasycznych RPG'ów. Jednak największym atutem programu jest niewątpliwie to, że czuć w nim powiew świeżości. Być może nie wszystkie wprowadzone do tego tytułu pomysły są w 100% trafione, być może pewne rzeczy mogłyby zostać zrobione lepiej, lecz nie zmienia to faktu, że GOTHIC 2 należy do gier nietuzinkowych. Polecam ją z czystym sercem.

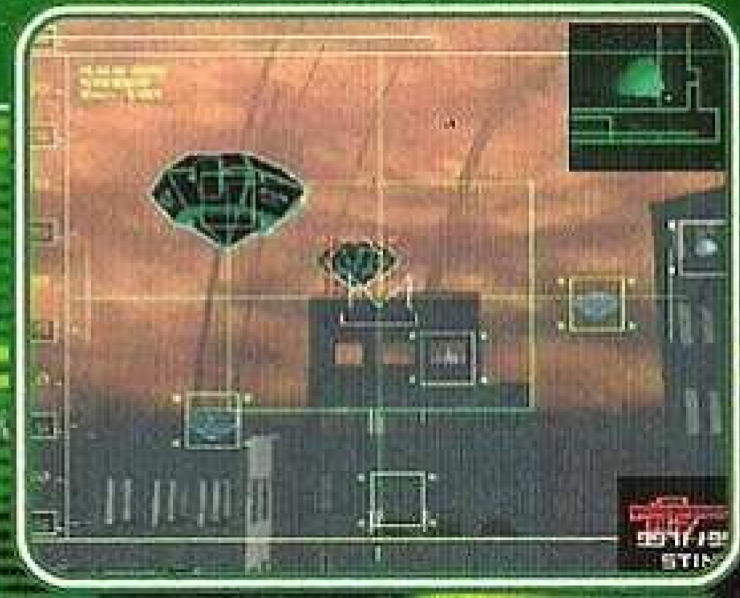
▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński

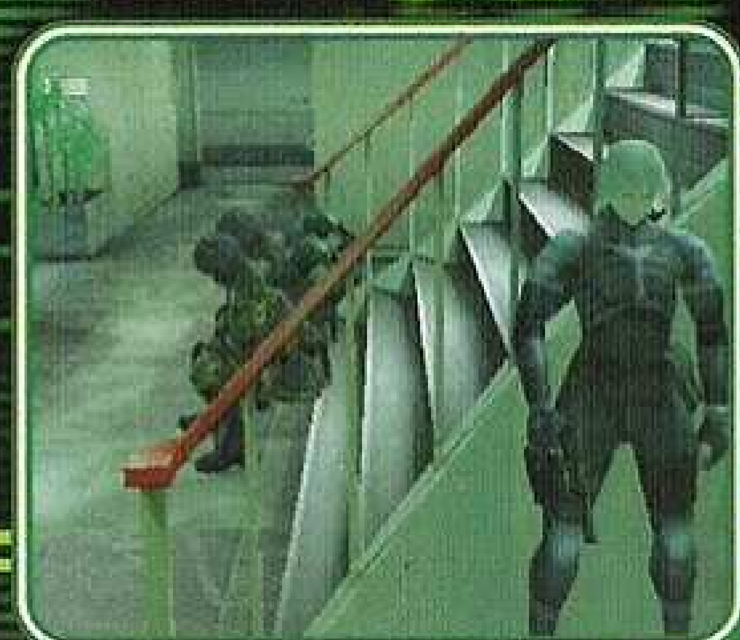












TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE



Snake i Raiden lądują na twoim blaszaku. Czekałeś na nich? Słusznie!

MGS 2: Substance — **5**

TPP

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, akc. 3D, DVD
* cena 159.90
* **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
* ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Konami / CD Projekt**
* www.konamijpn.com/products/mgs2_sub

\+ Pokłady grywalności, wciągająca fabuła, setki misji

− Niedopracowane sterowanie, problemy na kartach ATI

Grafika 5 | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

Wyśmienity tytuł, wreszcie na naszych PC. **Oryginalny scenariusz plus multum dodatkowych misji i od groma bonusów! Tydzień z głowy...**

Parę miesięcy nerwowych oczekiwań, kolejne terminy polskiej premiery, ale w końcu jest. Jest i wesoło wiruje sobie w moim czytniku DVD. Ano tak – METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE został wydany na płytce DVD. Część graczy pewnie się zmartwiła, część ucieszyła. Jedno jest pewne: idzie nowe. I dobrze, najwyższy czas.

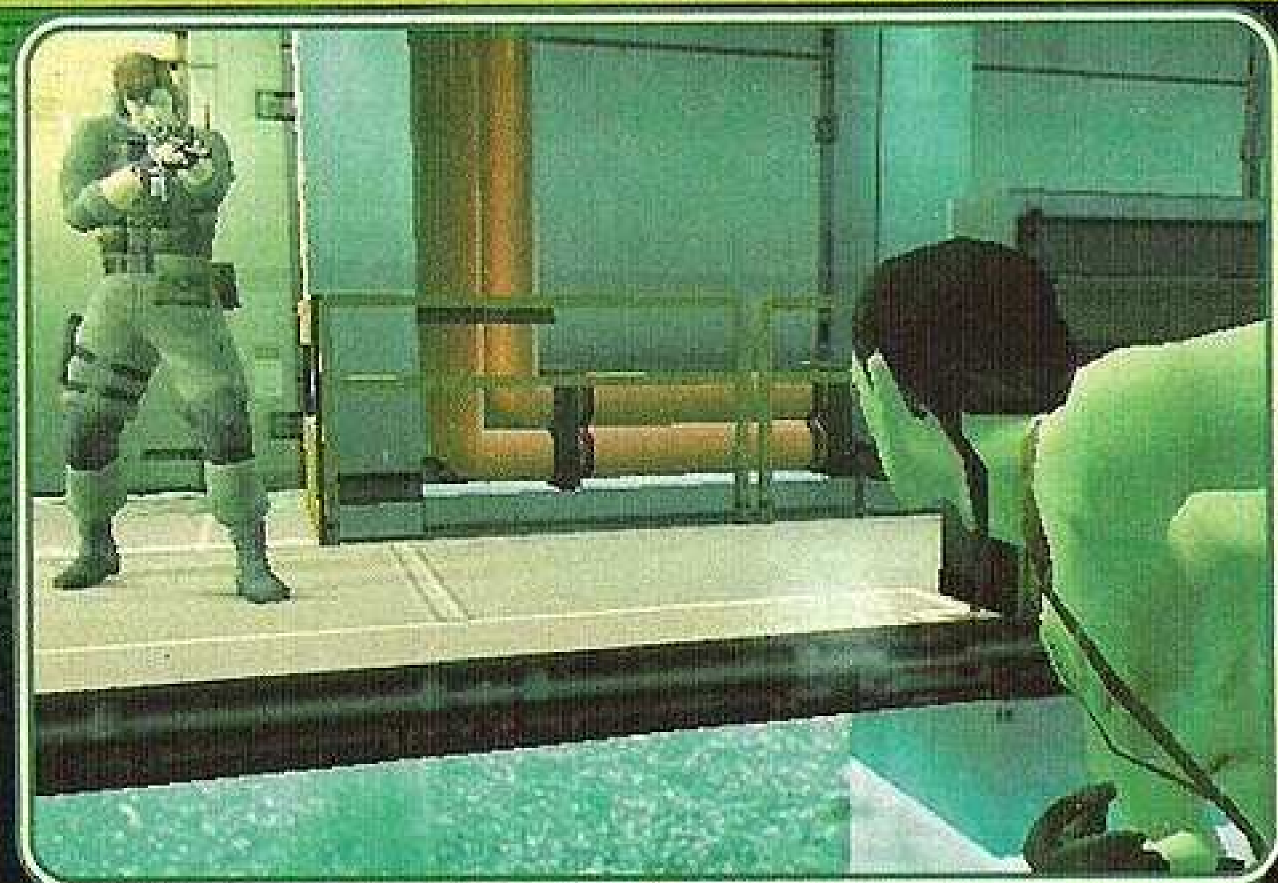
Co na płytce? Dużo, nawet bardzo dużo. Ale po kolei. Ponieważ oryginalny MGS2 nigdy nie zagościł na pecetach, tak więc najciekawszym punktem programu jest naturalnie główny scenariusz. Ten natomiast podzielono na dwa epizody: pierwszy, krótszy, rozgrywasz Snakem na tankowcu Discovery transportującym nowego Metal Geara, ogromnego robota bojowego (przy nim Rex, którego Snake zniszczył w poprzedniej cześć gry, to odpustowa zabaweczka). Druga, główna misja, to batalia Raidena na platformie Big Shell, powstałej na miejscu katastrofy tankowca. Jakiej katastrofy? Ano musisz sam zobaczyć. Wybacz lakoniczny opis, ale fabuły nie da się streścić w kilku słowach. Być może pamiętasz coś z recenzji wersji na PS2 (CLICK 05/02). Jeśli nie... to tym lepiej dla ciebie. Fabułę trzeba odkrywać samemu, stanowi ona sedno zabawy i jest równie ważna jak akcja. Ilość wątków zdumiewa, momentami wręcz przytłacza, choć nie da się ukryć, że momentami je przekombinowano i noszą znamiona telenoweli latynoamerykańskiej.

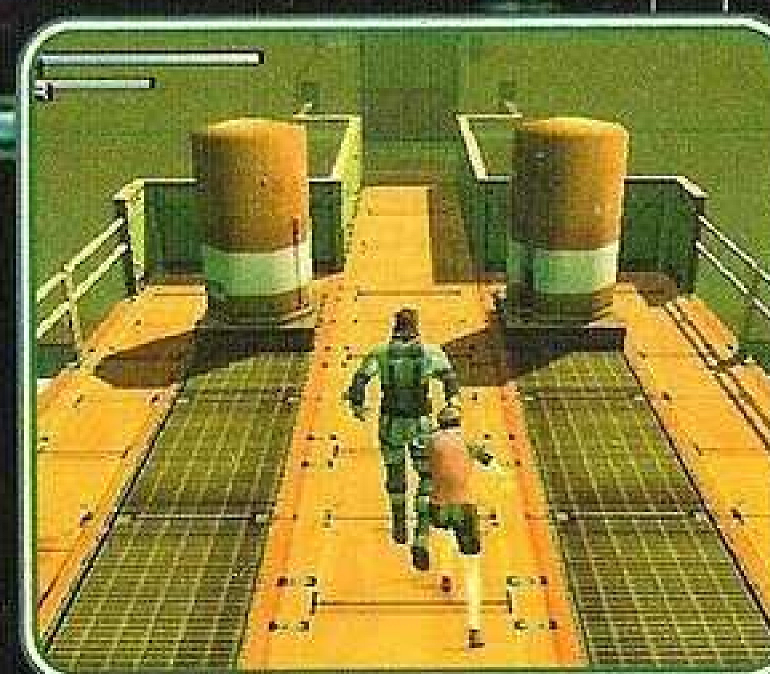
Co dalej? Ano misje dodatkowe, konkretnie jakieś 350 zadań rozgrywających się w rzeczywistości wirtualnej. Możesz je zaliczać jako Snake bądź Raiden, przy czym w zależności od tego, którą postać wybierzesz, zdobędziesz inne bonusy za wykonane misje (np. dodatkowe stroje). Co konkretnie zawierają misje VR? Pozwól, że wyliczę: Sneaking Mode to tryb, w którym możesz poćwiczyć cichą infiltracje terenu











i unikanie straży. Dalej masz Weapon Mode, czyli opcję, w której doskonalisz umiejętność posługiwania się wybranym typem broni. Zwykle polega to na zestrzeleniu konkretnych celi, jednak kolejne zadania okazują się bardzo zróżnicowane. W trybie First Person View Mode masz klasyczną strzelaninę FPP, a zatem dostajesz możliwość poruszania się w tym trybie. Sympatycznie. Ostatnia opcja to Variety Mode, czyli swobodne pomysły autorów programu. Co powiesz na umykanie przed strażnikami o posturze Godzilli?

To koniec? W żadnym razie! Poza misjami VR dostajesz jeszcze Alternative Missions, czyli zadania rozgrywające się w oryginalnych lokacjach z gry. Możesz potrenować rozbrajanie bomb, zająć się masową rzezią strażników, spróbować swoich sił w zaskakiwaniu przeciwnika bądź wcielić się w... fotografa!

Na koniec zostaje kąsek nie mniej smakowity – Snake's Tales mianowicie, czyli zestaw kilku misji, podczas których możesz pobiegać po Big Shell jako Solid Snake we własnej osobie! Świetna sprawa, szczególnie dla tych, którym postać ślicznego Raidena nie przypadła do gustu. Szkoda tylko, że misje te pozbawiono cut-scenek. Zamiast tego dostajesz rys fabularny w postaci tekstu. Cóż, nie można mieć wszystkiego.

Mimo że gra wygląda niemal dokładnie tak samo jak wersja na PS2, to grafika nadal prezentuje się bardzo przyzwoicie. Gromkie brawa za świetną animację postaci – widać, że dużo czasu poświęcono sesjom motion capture. W połączeniu ze znakomitą reżyserią cut-scenek daje to niesamowity efekt, przyćmiewający niejedną hollywoodzką produkcję.

Niezmiernie cieszą dziesiątki detali – wszystkie lokacje zaprojektowano z dobrym gustem, co chwilę jakiś szczególik przyciąga wzrok (najczęściej – plakat panienki w szafce ;-)). Szkoda tylko, że nie pokuszono się o podmianę tekstur – nieco odstają od dzisiejszych standardów. Nie mniej jednak grafa wciąż trzyma wysoki poziom. Zgorszony nie będziesz.

Fenomenalnie brzmi oprawa audio programu. Dawno nie słyszałem tak rewelacyjnej ścieżki dźwiękowej – podniosłe, symfoniczne motywy zmiksowane z ambientowymi brzmieniami wypadają bosko! Harry Gregson-Williams („Twierdza", „Armageddon") odwalił kawał pierwszorzędnej roboty. Muzyka idealnie komponuje się z akcją – raz niepokojąca, raz podkreślająca patos chwili, innym razem wręcz wzruszająca. Ma przy tym duży wpływ na odbiór treści i potęguje filmową atmosferę gry. Bomba! Niezgorzej prezentuje się samo udźwiękowienie gry – złowieszczy terkot nadlatującego śmigłowca, szczęk broni, potężny huk fal rozbijających się o burtę tankowca, skrzek mew krążących nad Big Shell, szum zacinającego deszczu i świst wiatru... Wszystko bardzo sugestywne. A dodaj do tego jeszcze genialnie podłożone głosy. Rewelka, panie, rewelka!

Jak to zwykle bywa, konwersja nie wyszła w stu procentach idealnie – tradycyjnie najbardziej ucierpiało sterowanie – na klawiaturze można sobie zwichnąć palce, jedyną alternatywę stanowi dobry pad. Druga wpadka to fakt, że na kartach Radeon gra wygląda nieszczególnie i potrafi się posypać. Ktoś powinien dostać po łapach! Na szczęście Konami już pracuje nad stosowną łatką.

Gwoli ścisłości trzeba nadmienić, czym różni się SUBSTANCE w wersjach na poszczególne platformy. I tak najbardziej dopieszczeni mogą czuć się posiadacze PlayStation 2 – nie dość, że otrzymali możliwość śmigania na deskorolce po Big Shell (jako Snake lub Raiden), to łykają jeszcze świetny bonus w postaci dodatkowego dysku DVD „The Document of MGS2" – krążka napakowanego materiałami o grze. Wersja na Xboxa takimi bajerami poszczycić się nie może i zawiera dokładnie to samo co edycja PC, potrafi natomiast niekiedy nieprzyjemnie przyciąć animację (!).

Miłość do PC wymaga ostatnio coraz większych wyrzeczeń, na szczęście w końcu i my dostajemy, co nam się należy. Jeśli na widok wersji na PS2 oczka wyskakiwały ci z orbit – nie możesz przegapić takiej okazji. Edycja PC w niczym nie ustępuje wersjom na konsole. No, może poza tym nieszczęsnym sterowaniem. Co najśmieszniejsze, tony misji wirtualnych, które są głównym atutem SUBSTANCE na PS2 – na PC stają się jedynie miłym dodatkiem (tyczy się to również Xboxa). Tu bowiem na pierwszy plan wysuwa się znakomity scenariusz SONS OF LIBERTY, czyli przygoda, którą posiadacze konsoli Sony mogli przeżyć grubo ponad rok temu. Graj zatem, graj, bo dostajesz naraz wszystko, o czym marzyć może fan Solid Snake'a!

▪▪▪ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



RAYMAN 3







Nagłe zwroty akcji, mocno zakręceni bohaterowie, śliczna grafika – to jest to!

W szędzie dookoła szaleją FPP'y, strategie, RTS'y, SIM'y, najprzeróżniejszej maści wyścigi, tylko przygodówki rzadko kiedy oglądają ostatnio światło dzienne. W końcu tak to w życiu bywa – coś się rodzi, coś umiera. Przeglądając bodajże trzy ostatnie numery CLICKA!, znalazłem recenzje bądź zapowiedzi raptem dwóch klasycznych pecetowych platformówek (w tym jednej polskiej). Dzieje się tak bynajmniej nie dlatego, iż nie chcemy o nich pisać. Po prostu prawie nikt ich już nie wydaje. Czyżby świadczyło to o nagłym wymieraniu tego dawniej popularnego gatunku? Otóż nie. Jestem pewnien, że to tylko krótki antrakt, mydlenie oczu konkurencji.

Styl konferansjera bokserskiego *a la* celebrity death match

Oto przed państwem, po kilkuletniej przerwie, bohater wielu niedorzecznych komiksów, mistrz suspensu, wracający z wojaży we francuskiej telewizji, gdzie występował jako gwiazda jednego z tamtejszych programów, (hmm, ciekawe czy taka dawka wazeliny wystarczy?). W prawym narożniku, w fioletowo-czerwonej bluzie, beznogi, bezramienny i niezniszczalny Rayyyyyyyyyymaaaaaannnnn (3: HOODLUM HAVOC). Dzisiejszego wieczoru jego przeciwnikiem będzie okrutny potwornik, za którym ciągnie się reputacja wielkiego złośliwca, pragnący zbezcześcić największą świętość Krainy Zabawy – Serce Świata. W lewym narożniku, w zupełnie niemodnym czarnym futrze, zmiennokształtny król chuliganów, nieuchwytny Aaaaandddreeee.

Akt 1. Scena 1, 2 oraz 3 (preludium do dalszej farsy)

Didaskalia: mroczna, pełna ciągnących się w nieskończoność tuneli jaskinia, mnóstwo kolorowych, zupełnie niepasujących do ciemności gadżetów, tu i ówdzie pokraczne roślinki, tajemnicza skacząca beczka.

Bohaterowie: złotogrzywy, bezramienny Rayman we własnej osobie, zielona, gadająca mucha, zwana Murfy, pełniąca podwójną rolę: zwiadowcy oraz latającego poradnika na temat 1001 sposobów na pokonanie złoczyńców oraz szczęśliwe ukończenie gry, przypominający nietoperza Andre z bandą najdurniejszych, ubranych w worki po ziemniakach, uzbrojonych w najstarsze modele broni zbójcerzy, latająca czerwona Wróżka z kapeluszem w grochy, wreszcie wszystkożerny grubas-fajtłapa Globox – najlepszy przyjaciel Raymana.

Styl konferansjera teatralnego ze sztuk Gombrowicza

Witam w burtonowskim świecie groteski, gdzie forma góruje nad treścią, białe jest szare, a czarne jest zielone. Panuje tutaj harmonia, szczęście i prawie każdy chce zostać twoim przyjacielem (nawet jeśli tego nie pragniesz). Przed tobą interaktywne, wiekopomne dzieło o walce Dobra ze Złem, jasnej strony mocy z ciemną, owiec z wilkami. Jesteś ostatnim z wybranych, w którego dłoniach leżą losy świata. Miej jednak świadomość, że możesz go ratować bez kłopotów,



Rayman 3 — **5+**

Platformówka

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM
- cena 69.00
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, NGC, GBA
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ubi Soft / LEM**
- www.rayman3.com/us/

\+ W zasadzie gra prawie idealna, nie ma się do czego przyczepić

– Chore wymagania sprzętowe, momentami dość infantylna

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	5	5

Niezobowiązująca bajka w pięknej szacie graficznej, z nielicho dobraną muzyką. Maestro – grać!!!

bez żadnego stylu, najmniejszego polotu. Wtedy bramy wielu dodatkowych poziomów, bonusowych przerywników filmowych będą dla ciebie zamknięte. Warto się chyba wysilić, aby tłumy mogły skandować – jeszcze, Jeszcze, JESZCZE – pragnąc podziwiać zwinność twych szlachetnych palców. Koniec tej czczej gadaniny. Pady w dłoń. Do dzieła!..

Szalejący w przestworzach Murfy, służący za latający transportowiec dla tymczasowo bezrękiego Raymana (jego ręce pożyczył Globox), zrzuca głównego gieroja przed wejściem do jaskini, w której ukrył się uciekający Andre. Po trwającym kilkadziesiąt minut etapie eksploracji, skakania, fikania, strzelania i zbierania przeróżnych świecidełek oraz diamencików udaje się przypadkowo zapędzić podłego nietoperza wprost do przepastnego brzucha Globoxa. Pochwycony w pułapkę bez wyjścia wódz w niezrozumiały sposób zmusza twego przyjaciela do opijania się hektolitrami soku śliwkowego, co powoduje u tego ostatniego serię dziwnych stanów. Dopadają go zawroty głowy, puchnięcie oraz unoszenie się jak napełniony helem bezwolny balonik. Co gorsza, banda matołowatych popleczników Andre chce za wszelką cenę odbić swego przywódcę, nawet jeśli miałoby to oznaczać szybką operację chirurgiczną bez znieczulenia. Jest tylko jeden sposób na uratowanie Globoxa przed tą nieciekawą wizją. Należy udać się do miejsca, gdzie rośnie pewne tajemnicze drzewo. Mieszkające tam wiedźmy mają moc wydostania krnąbrnego stwora z czeluści globoxowego żołądka. Jeżeli ci się powiedzie, to wysłanie Andre do kreskówkowego piekła będzie już tylko formalnością.

Konferansjer pospolity *vel* handlarz bazarowy z azjatyckiego kontynentu wypluwający słowa z szybkością karabinu maszynowego

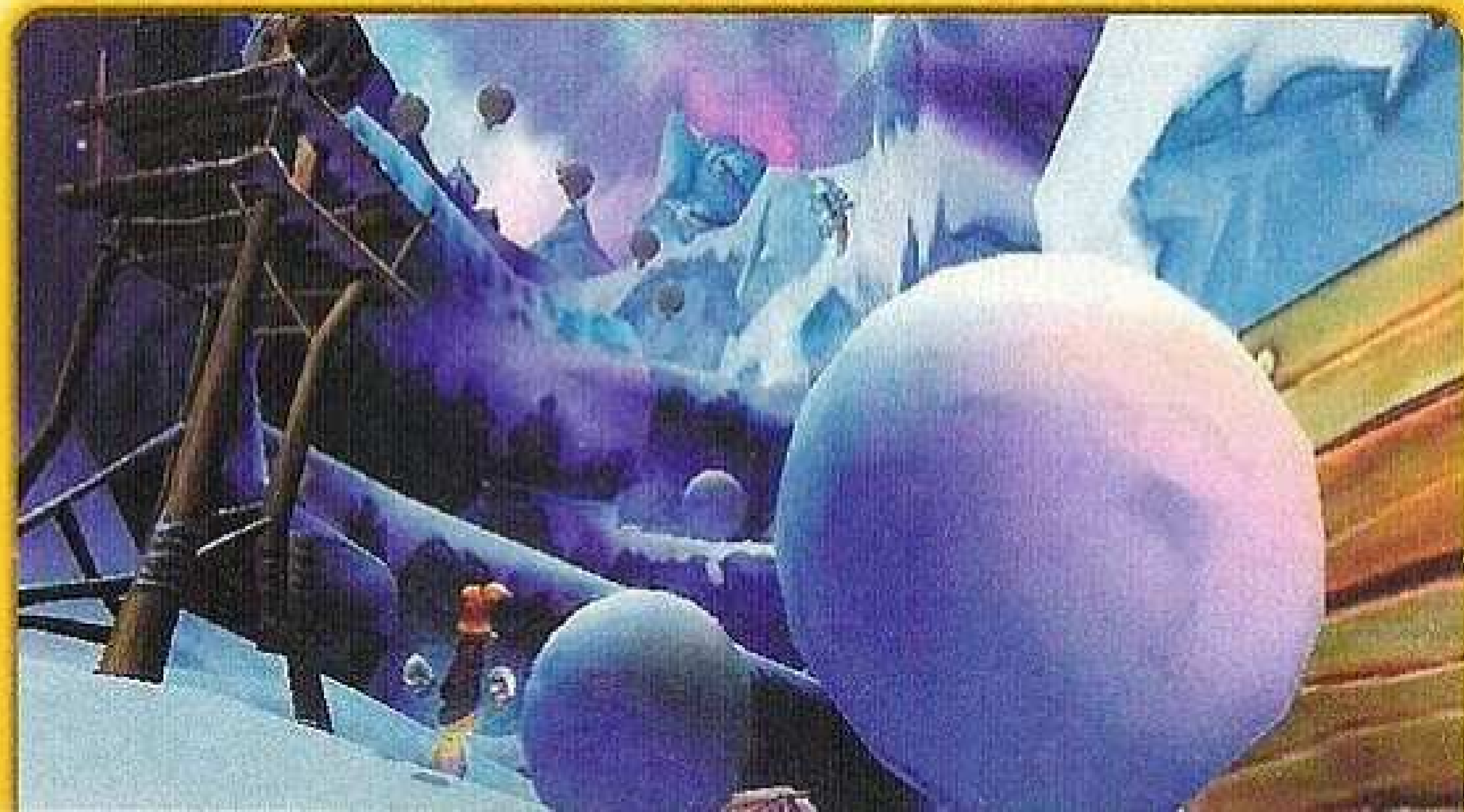
Rozrywkie tanio sprzedaje!!! Kto pierwszi ten lepszi!!! Ograniczona liczba egzemplarzi!!! Szanowny pan weźmie. Ile? Jak dla pana za pół darmo. Żona by mnie z domu wyrzuciła, gdyby się dowiedziała, że tak tanio chce panu szanownemu sprzedać. Czy się spodoba? Panie – ja już kolejny dzień z rzędu w to gram. Gdybym nie musiał jeść, w ogóle bym od komputera nie odchodził. Glanc pomada. Drugiej takiej nigdzie pan nie dostaniesz. To jak, bierzesz pan, czy nie? Skarbnico mądrości, jedyną właściwą decyzję podjąłeś. Niech ci Wielki Pad w dodatkowych gadżetach wynagrodzi. Obyś się tylko, jak mój ziomek, na śmierć nie zagrał.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski









TOCA RACE DRIVER

Nastała epoka nowych wyścigów samochodowych! Teraz liczy się także ciekawa fabuła, a nie same szaleństwa na torze

Jaka jest skuteczna recepta na sukces, gdy trzeba wypromować nie tyle nowy pomysł, ale kolejną część znanej już gry? Jak zaciekawić gracza czymś innym niż nowymi modelami samochodów? W przypadku przygodówki trzeba wymyślić nowe perypetie głównego bohatera. Jeśli jest to strzelanina FPP – wystarczy kolejna planeta do uratowania. W grach tego typu liczy się sprawdzona fabuła, którą można wykorzystywać latami. Ale jak podrasować kolejną część wyścigów samochodowych?



Dwie pierwsze odsłony TOCA odniosły zasłużony sukces, ponieważ rynek komputerowych ścigaczy cały czas się rozwijał. Pojawiały się nowe karty graficzne, a w grach liczyła się przede wszystkim oprawa i stopień symulacji. Teraz, kiedy wyścigów jest już bardzo dużo, trudno producentom wymyślić coś oryginalnego. Jak więc odnieść sukces? Zaraz... Czy już wspominałem o fabule?

To właśnie akcja jest mocną stroną najnowszej części TOCA, dzięki której gra staje się produktem nowatorskim i niezwykle ciekawym. Nazywasz się Ryan McKane. Twój ojciec był słynnym kierowcą wyścigowym. Piętnaście lat temu, jako mały chłopiec, widziałeś, jak zginął w wypadku na torze. Widziałeś, jak samochód staje w płomieniach, a twój tata nie może się z niego wydostać. To było straszne... Teraz nadszedł czas, abyś coś sobie udowodnił. Sobie i ojcu. Musisz być najlepszy!

Sekwencje animowane oparte na silniku gry wprowadzą cię w nieskomplikowaną historię pokonywania przez Ryana kolejnych szczebli kariery. Co ciekawe, filmy nie są niezależne od wydarzeń na torze. Jeśli podpadłeś komuś w trakcie wyścigu, to po jego zakończeniu będziesz uczestniczył w małej utarczce słownej, jeśli wygrałeś, to niewykluczone, że zostaniesz pochwalony przez swojego sponsora lub szefa teamu. Większość scen rozgrywa się oczywiście w rejonach boksu lub też samego toru.



Zaletą gry jest także to, że wprowadzenie rozbudowanej fabuły nie zepsuło frajdy płynącej ze ścigania się samochodem. Ten element nadal stanowi clue programu. Możesz wziąć udział w większości licencjonowanych zawodów Touring Car Championship.



TOCA Race Driver **4+**

Wyścig

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 733 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
* cena 99.00
* **Gra na platformy:** PC
* ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Codemaster / CD Projekt**
* www.tocaracedriver.com

\+ Świetna grafika i oprawa, dużo torów i samochodów

– Model zniszczeń nie jest tak rozbudowany, jak zapowiadano

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Ta gra to doskonała odskocznia od sztampowych wyścigów samochodowych. **Fabuła dodała tej serii dużo świeżości**







Tras do objechania jest 38, co stanowi imponującą liczbę. Oczywiście, aby zakwalifikować się do następnych rozgrywek i odblokować nowe tory, musisz zebrać odpowiednią liczbę punktów i znaleźć się w czołówce klasyfikacji generalnej. Nie musisz brać udziału w każdych zawodach, ale pamiętaj, że odbierasz sobie tym samym możliwość zyskania bardzo cennych punktów.



Również liczba aut dostępnych w grze jest imponująca. 42 maszyny czekają na prawdziwych mistrzów kierownicy, a garaż zapełnia się wraz z odnoszonymi przez ciebie sukcesami. Trzeba być najlepszym, aby zdobyć wszystkie dostępne samochody, a jest o co walczyć – można przejechać się takimi legendarnymi maszynami jak Nissan Skyline czy Dodge Viper GTS-R. Jak na prawdziwą symulację przystało, grając w TOCĘ, każdy fan „grzebania" przy samochodzie będzie czuł się niczym u siebie w warsztacie. Wiele opcji modyfikacji bolidu, od zawieszenia, przez opony, aż do szczegółowych zmian w silniku pozwala na pełne dostosowanie pojazdu do preferencji kierowcy. Nawet najdrobniejsza zmiana odczuwalna jest później na torze. Dochodzi jeszcze kwestia sterowania samochodem. Aż prosi się o analogowy kontroler, kierownicę lub profesjonalny gamepad, ponieważ prowadzenie auta klasy TOCA to nie niedzielna przejażdżka po wsi. Tutaj ważne jest każde dotknięcie kierownicy. To właśnie od precyzji i wyczucia zależy twoje miejsce na podium. Nie twierdzę, że gra na klawiaturze to udręka, ale prawdziwi fani wyścigów powinni rozejrzeć się za kierownicą z Force Feedbackiem, którą będą mogli bardzo precyzyjnie skonfigurować w specjalnym menu. Dzięki tym wszystkim elementom gra jest odpowiednio długa, i co najważniejsze, bardzo wciągająca.





Kolejnym rzucającym się w oczy elementem godnym serii TOCA jest inteligencja komputerowych kierowców. Poprzeczkę ustawiono tutaj wyjątkowo wysoko. Kierowcy nie zwalniają, widząc, jak wpadasz w poślizg, i nie stronią wcale od ostrej walki między sobą. Najlepsze okazuje się to, że kierowca, któremu narazisz się na torze, nieraz odpłaci ci tym samym. Dzięki temu można mieć wrażenie, że ścigasz się z żywymi zawodnikami – co, oczywiście, też jest do zrobienia. Ekran może zostać podzielony nawet na cztery części, a gra na odpowiednio mocnym sprzęcie nie sprawi żadnych kłopotów.

Zawodzi za to model zniszczeń. Ostre zderzenia kończą się raptem na kilku elementach fruwających w powietrzu. Również skutki takiej kraksy nie są zadowalające – właściwie bez problemu możesz jechać dalej. Decyzja o przyjęciu takiego rozwiązania została prawdopodobnie podyktowana faktem, że „jazda w zwarciu" nabiera w RACE DRIVER zupełnie nowego wymiaru – walka jest ostra i bezpardonowa.

Procentowo ustawiany stopień trudności, wiele opcji, duża liczba samochodów, realizm, świetna oprawa muzyczna z fenomenalnymi kawałkami m.in. Morcheeba czy też Iggy'ego Popa oraz doskonała grafika. Tego właśnie oczekiwałem! Warto pograć!

▪▪▪ Michał „Krooger" Cichy

GROM

Grom należy do gier środka: nie jest ani szczególnie dobry, ani wyjątkowo zły...









GROM jest oldschoolową przygodówką, z dużą dawką akcji i ograniczonymi elementami RPG. Większa część zabawy polega na prowadzeniu walki z nazistami i starożytnymi siłami broniącymi dostępu do swoich tajemnic, sporo miejsca pozostawiono jednak na rozwiązywanie zadań metodami wolnymi od przemocy. GROM wyraźnie wzoruje się na mistrzach swojego gatunku, takich jak: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS czy SECRET OF THE MONKEY ISLAND. Osobiście nie mam nic przeciwko naśladowaniu dobrych pomysłów – lepsze to niż nieudana oryginalność.

Tytułowy Grom to oficer wojska polskiego, który został złapany przez Niemców podczas ewakuacji z kraju. Po ucieczce z niewoli wylądował aż w Tybecie, na Dalekim Wschodzie, gdzie zaprzyjaźnił się z przedsiębiorczym Czechem o imieniu Petr. Ich sielankę przerywają Niemcy, którzy zapuścili się w te rejony świata w poszukiwaniu Zaginionego Miasta Króla Arjuna. Legendy mówią, iż w owym mieście znajduje się 12 potężnych broni – każda zdolna zniszczyć całą metropolię. Grom nie może dopuścić, by trafiły w chciwe ręce nazistów...

Fabuła GROMU została naszpikowana zabawnymi sytuacjami, nie brakuje również humoru w dialogach. Trudno się dziwić, skoro Polak i Czech zostali rzuceni przez los do Tybetu, gdzie stacjonują angielskie wojska, a Niemcy wykonują tajną misję ;-)

Do gustu przypadł mi system ekwipowania postaci oraz handlu. Lubię mieć wolną rękę podczas doboru uzbrojenia, a GROM pozwala na to. Mając do dyspozycji więcej pieniędzy, można lepiej wyposażyć drużynę. Źródłem dochodu są: wykonywanie pobocznych zadań oraz handel połączony z agresywnym targowaniem. To ostatnie polega na grze specjalnymi kartami targu. Każda symbolizuje pewien rodzaj zachowania, na przykład: obrazę, błaganie, grożenie, obojętność i kilka innych. Karty łączą się między sobą mniej więcej jak gra w papier, kamień i nożyczki, aczkolwiek w bardziej skomplikowanym systemie. Brawa dla pomysłodawców!

System walki został dość uproszczony. Widać to po ilości obrażeń zadawanych przez broń palną – pojedynczy przeciwnik może zachować zdolność do walki nawet po otrzymaniu kilku postrzałów z karabinu. Z drugiej strony w GROMIE zaimplementowano „przyjacielski ogień", dlatego należy umiejętnie rozstawiać zawodników przed większą potyczką, by nie strzelać swoim w plecy. Jednak jeśli dobrze zakombinujesz, wrogowie sami mogą się przypadkowo postrzelić – dla mnie bomba.

Polska wersja GROM, w którą przyszło mi grać, była jedynie wersją beta, dlatego trudno jest wydać ostateczny werdykt dotyczący spolszczenia. W tekstach nadal znajduje się trochę literówek, powtórzeń, a miejscami widnieją opisy w wersji angielskiej, jednak autorzy zapewniają, iż do dnia polskiej premiery wszystko zostanie dopięte na ostatni guzik. Bardzo pozytywne wrażenie zrobiły na mnie nagrane dialogi. Każda postać otrzymała swój własny, niepowtarzalny głos, oddający jej charakter.

Muszę przyznać, iż GROM to udana produkcja, która wyróżnia się inteligentnym humorem. Do pełni szczęścia zabrakło wyższej jakości wykonania, większej oryginalności fabuły oraz bardziej wciągającego systemu walki. Jednak miłośnicy dobrej przygody nie zawiodą się.

▪▪▪ Tomasz „Coval" Kowalski



Grom

4

Przygodowa / Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM
- cena 99.99
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Rebelmind / Cenega Poland**
- www.gromgame.de

\+ Humor, klimat przygodówek, barwna fabuła

– Uproszczona walka, niska jakość animacji postaci, drobne błędy

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 5

Bardzo przyzwoita przygodówka z dużą dawką swojskiego humoru. **Kolejny porządny produkt polskich producentów gier komputerowych**

PLATOON

Wymagających strategów gra nie zaskoczy, dla pozostałych będzie to jednak kawałek przyzwoitej rozrywki

PL

Martin Lionsdale jest 26-letnim Amerykaninem, który z wyróżnieniem ukończył studia w West Point. Jest też główną (ale nie jedyną) postacią pojawiającą się w PLATOON. Podczas gry dowiesz się znacznie więcej o jego życiu. Jako prawdziwy twardziel Lionsdale prowadzi bowiem pamiętnik, w którym znajdziesz wiele zwierzeń związanych między innymi z rozłąką z ukochaną Martina – Beth – oraz wpływem wojny w Wietnamie na jego psychikę.

Autorzy oddali ci do dyspozycji trzy tryby gry. Najważniejszy z nich to Kampania, która ma bezpośredni wpływ na następny tryb. Otóż wybierając Scenariusze, możesz wrócić do dowolnej misji, którą ukończyłeś podczas Kampanii, i przeżyć ją jeszcze raz. Ostatnim trybem, dzięki któremu możesz nawet stanąć po stronie Vietcongu, jest Multiplayer.

Do wyboru masz trzy poziomy trudności, które możesz zmieniać podczas rozgrywki. Misji nie jest dużo – tylko 12. Składają się na nie zadania polegające na znalezieniu pilota, który przeżył katastrofę samolotu, wysadzeniu w powietrze wszystkich bunkrów Vietcongu, zabezpieczeniu wioski itp. W części misji kierujesz najczęściej kilkoma postaciami, będziesz miał też okazję wykonać misję jednoosobową, która jest bardzo ciekawym przeżyciem. Zainteresowanych odsyłam do gry, bo nie chcę zdradzać wszystkich smaczków.

W trakcie zabawy będziesz cierpiał bądź z powodu straszliwej suszy, bądź w efekcie obfitych deszczów. Naturalnie w obu przypadkach będzie to miało wpływ na rozgrywkę. Również ukształtowanie terenu i rodzaj roślinności to czynniki, które powinieneś brać pod uwagę podczas wykonywania zadań. Logiczne jest, że w gęstej trawie lub pomiędzy drzewami szanse na trafienie któregoś z twoich ludzi maleją. O ile wzrosną możliwości skutecznej obrony, możesz sprawdzić, badając teren wskaźnikiem myszki.

W dżungli jedną z najniebezpieczniejszych rzeczy są pułapki. Czasami zobaczysz tabliczki ostrzegające przed nimi, jednak miny mogą być wszędzie. Sterowanie żołnierzami nie jest skomplikowane – wszystkie rozkazy możesz wydawać przy pomocy myszki. Żołnierze potrafią chodzić, biegać i czołgać się, o klękaniu jednak chyba nigdy nie słyszeli. W tym miejscu mała uwaga – otóż niektórzy Bohaterowie nie mogą się czołgać, co jest naturalnie poważnym utrudnieniem podczas wymiany ognia. Nie zabrakło za to możliwości formowania szyków. Niestety, często się zdarza, że żołnierze, nie mogąc znaleźć drogi, po prostu zaczynają się rozchodzić i kręcić w kółko. Warto również dodać, że przeciwnik pojawia się na planszy dopiero w momencie, gdy zobaczy go jeden z żołnierzy.

Wybuchy granatów, pocisków artyleryjskich czy wystrzelonych z moździerza wyglądają bardzo fajnie i malowniczo. Jednak co z tego, skoro nawet największa eksplozja w środku dżungli nie potrafi zniszczyć roślinności! Efektem każdego wybuchu jest brązowa plama na ziemi, jednak drzewa i inne rośliny pozostają nietknięte. Na uwagę zasługuje natomiast udźwiękowienie gry, a szczególnie muzyka, która została skomponowana przez Tamasa Kreinera – zdobywcę nagrody BAFTA.

Oceniać PLATOON jest dosyć trudno. Gra jest dobra, ale nie na tyle, aby nazwać ją rewolucyjną. To produkt dla osób szukających kilku godzin niespecjalnie wymagającej rozrywki.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski







Platoon — **4–**

Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Monte Cristo Multimedia / Cenega**
- www.montecristogames.com/platoon/

\+ Polska wersja, muzyka, ładne postacie oraz budowle

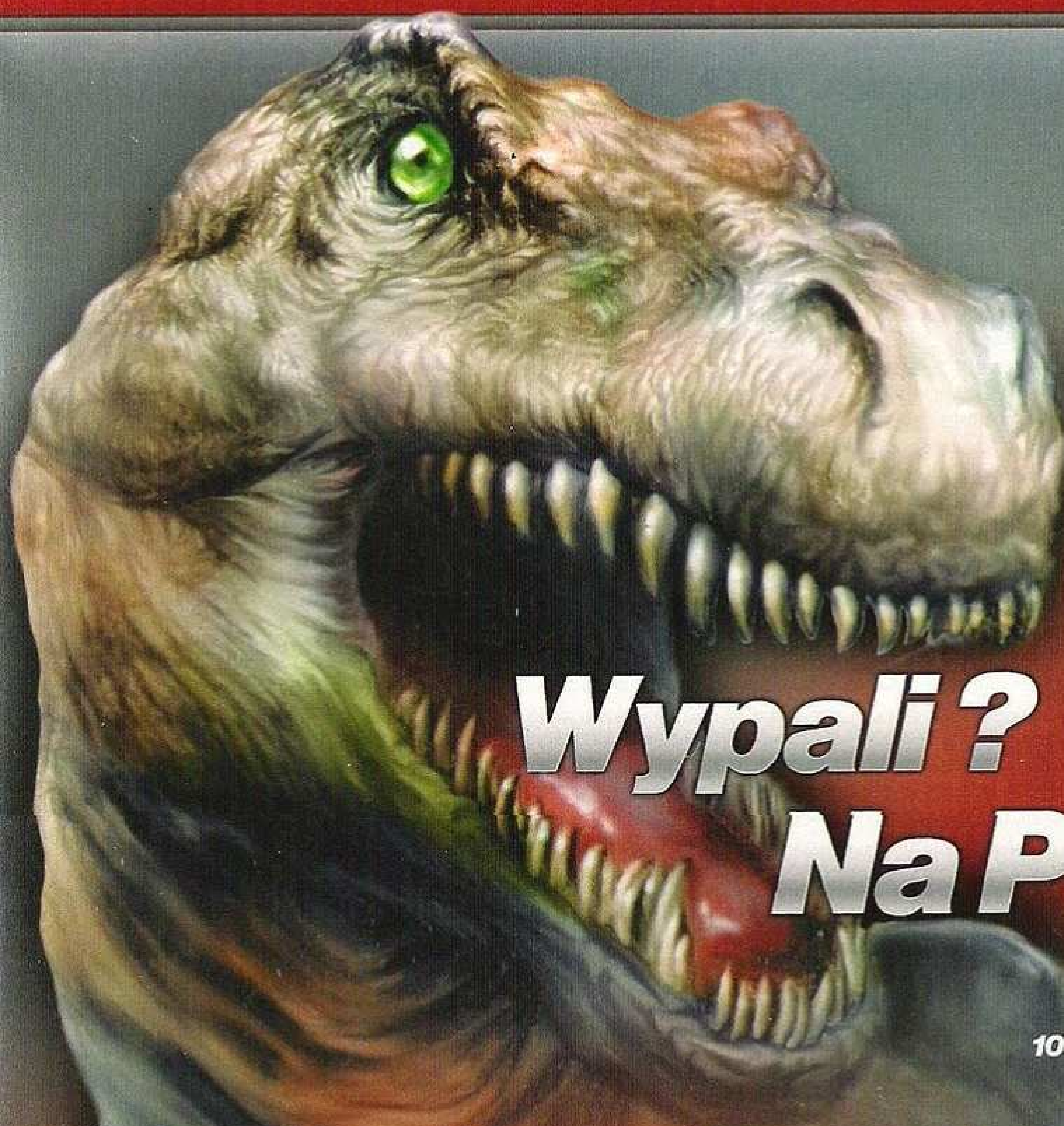
– Fatalny system kamer, niedopatrzenia graficzne, krótka

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4-

Niech tytuł cię nie zmyli, gra ma niestety niewiele wspólnego z tym ciekawym filmem. **Zagrać jednak warto!**



CD-R Hawk



- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 48-krotna prędkość nagrywania

Wypali ? Na Pewno !

Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!



Jewel Box 10 Pack



Slim Case 10 Pack



Cake 50 CD-R



Cake 25 CD-R



Dyskietki 10 PCS



Cake 10 CD-R

CD-R Hawk Specyfikacja:	
Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Dodatkowe misje? Czy może tylko większe pieniądze w kieszeni wydawców?

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
SPEARHEAD
EXPANSION PACK

Takie właśnie pytania zadają sobie ostatnio wszyscy gracze kupujący rozszerzenia do ulubionych tytułów. Często jest bowiem tak, że zestaw nowych misji i dodatków kosztuje tyle, ile nowy produkt, a niewiele oferuje w zamian. Przy czym „niewiele" odnosi się zwykle do zawartości, a nie samej jakości produktu. Takie gry jak HALF-LIFE: OPPOSING FORCE czy też DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION to doskonałe przykłady na to, jak grywalny i jednocześnie krótki może być tzw. „expansion pack". Dodatek do MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT zalicza się, niestety, do tej kategorii programów, które po dwóch, trzech godzinach ostrego grania lądują na półce z naklejką „przeszedłem".



SPEARHEAD, rozszerzenie do ALLIED ASSAULT, to dziewięć nowych misji dla trybu jednoosobowego (podzielonych na trzy kampanie) i dwanaście dla trybu multiplayer. Dodano też nowy wariant rozgrywki sieciowej o nazwie „Tug of War" (modyfikacja popularnego Allies vs. Axis z RTCW) i to właśnie dla niego „sieciowi" gracze powinni skusić się na ten tytuł. Niestety, właściwa zabawa kończy się tak szybko, że można zapomnieć o tym, że się w ogóle w SPEARHEAD grało!

SPEARHEAD naszpikowany został jednak masą elementów i detali, które uczyniły z MEDAL OF HONOR jedną z najlepszych pozycji 2002 roku. Gra od strony graficznej nie zmieniła się. Zmodyfikowany został za to iloraz inteligencji wrogów – niektórzy wręcz wystawiają się na twój ogień. Sztucznie obniżyło to poziom trudności gry... A szkoda. Zapewniam, że podczas zabawy ani przez chwilę nie będziesz się jednak nudził. Pierwsza kampania przenosi cię w miejsce inwazji na Normandię. Nowy bohater gry, sierżant Jack Barnes, nie szturmuje jednak Omaha Beach, a wyrzucony zostaje z samolotu na tyły wroga. Moment spadania na spadochronie jest wręcz nie do opisania. Wszystko wygląda tak realnie, że w pewnym momencie można wręcz poczuć na sobie mundur oficera sił alianckich! W tej kampanii twoim głównym celem jest wysadzenie mostu, który znajduje się na głównym szlaku transportowym Osi. Druga z kolei kampania rozgrywa się w lesie, w śnieżnych Ardenach, a rozpoczyna się w Wigilię! Walki w Ardenach to najlepsze misje z całej gry. Kradniesz ciężarówkę zaopatrzeniową i ostrzeliwując wrogów z wieżyczki zamontowanej na dachu, starasz się dojechać do celu. Cały poziom wygląda niczym rasowy „celowniczek" – las jest bombardowany, zewsząd wyjeżdżają czołgi i wybiegają żołnierze... Aż prosi się o pistolet podłączony do peceta! Ostatnie misje to typowe „sprzątanie przed wyjazdem". Terenem działań jest tym razem Berlin, z którego musisz wykraść ważne dokumenty. Dużo tu typowej „snajperki" i ukrywania się przed żołnierzami, a stres można odreagować podczas ucieczki czołgiem.



I to już koniec! Dokładnie trzy godziny zabawy. Po ukończeniu trybu dla jednej osoby pozostają jeszcze doskonałe mapy do gry wieloosobowej. Czy to jednak wystarczy, aby zaspokoić wybrednych graczy? Dla mnie to za mało, dlatego obniżam ocenę za frajdę i ocenę końcową. Modny tytuł to nie wszystko, trzeba trochę się wysilić, panowie programiści.

▪▪▪ Michał „Krooger" Cichy



MoH: Spearhead — **3+**

FPP / wymaga podstawowej wersji gry

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 900 MHz, 256 MB RAM, 900 MB HDD

cena 79.90

- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA / Cenega Poland**
- www.ea.com

+ Ciekawa fabuła, niezła grafika, dodatkowy tryb do zabawy w sieci

– Za krótka, po stokroć za krótka. Co dla gracza znaczą trzy godziny grania?

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 3

Dodatkowe misje dobrano znakomicie, ale są baaaardzo krótkie. Każdy fan serii powinien jednak być zadowolony z zakupu

Dodatek do KOZAKÓW to dowód, że kończy się era prostych w obsłudze RTS'ów

Kozacy

Sztuka Wojny







Jeśli ten trend się utrzyma, to już wkrótce do zagrania w pierwszego lepszego RTS'a potrzeba będzie dyplomów ukończenia kilku renomowanych polskich uczelni. No bo jak dasz sobie radę bez podstawowej wiedzy z zakresu ekonomii, historii wojskowości czy psychologii?

Przykładowo, w STARCRAFCIE nie było jeszcze miejsca na wyszukane strategie. Najlepszą metodą na szybkie zakończenie scenariusza była zwykle tzw. taktyka wczesnego najazdu. Z kolei najnowszy WARCRAFT jest dużo bardziej skomplikowany niż większości osób się wydaje. Został on jednak zaprojektowany jako gra w skali mikro, gdzie liczba jednostek na mapie rzadko przekracza 500, w związku z czym kluczem do zwycięstwa staje się skuteczne zarządzanie każdym żołnierzem. Zaryzykuję stwierdzenie, że podobnie jak KOZACY – EUROPEJSKIE BOJE, tak i ich kontynuacja – SZTUKA WOJNY – posiada wiele wspólnych cech z dwoma wcześniej wymienionymi grami ze stajni Blizzarda. To, co je różni, to skala i kompleksowość działań. Produkt GSC Game World cechuje się przede wszystkim wielkim rozmachem. Zbudowanie ośmiotysięcznej armii oraz zapewnienie jej wystarczającego zaplecza gospodarczego do najprostszych zadań nie należy.

Nakładka do KOZAKÓW, spolszczona przez firmę Cenega, daje możliwość wcielenia się we władcę dwóch nowych nacji – Bawarczyków oraz Duńczyków. Tradycyjnie, każda z nich wyróżniać się ma charakterystycznym tylko dla niej stylem architektonicznym. Oprócz tego przewidziano nowe jednostki dla części „starych" państw. Wszystkie frakcje otrzymują nowe statki. Nie zapomniano też o dołączeniu kolejnych 5 kampanii oraz 5 scenariuszy pojedynczych. Ich przejście zajmie ci wiele godzin, jednak nie ze względu na poziom trudności. Przyczyną jest raczej forma konfliktu, jaką scenarzyści zdecydowali się zastosować. Przygotuj się na sporą liczbę czasochłonnych oblężeń na gigantycznych mapach (czasami aż 16-krotnie większych niż w „podstawce").

Całkowitym novum w SZTUCE WOJNY jest możliwość pauzowania walki i wydawania rozkazów w trakcie przerwy. Powinno to znacznie ograniczyć potworny chaos panujący na polach bitewnych EUROPEJSKICH BOJÓW, gdzie próba kontroli rozpoczętej potyczki była syzyfową pracą. Oczywiście opcja ta jest dostępna tylko w wersji dla pojedynczego gracza. Dodano też element zwany okresem pokoju, który gwarantuje spokojny rozwój infrastruktury przez czas określony na początku scenariusza (od 10 minut do 4 godzin).

Co ciekawe, w grze wieloosobowej gracze należący do tej samej drużyny mogą reprezentować jedno państwo. Stwarza to możliwość podziału obowiązków, kiedy jeden z zawodników zespołu kontroluje armię, a drugi zajmuje się rozwojem ekonomicznym. Niewątpliwą wadą dodatku jest czas oczekiwania na przemieszczenie się najwolniejszych jednostek. Staje się to nie do zniesienia szczególnie na największych mapach, gdzie przejście oddziału z jednego krańca planszy na drugi potrafi trwać nawet 1,5 godziny!!!

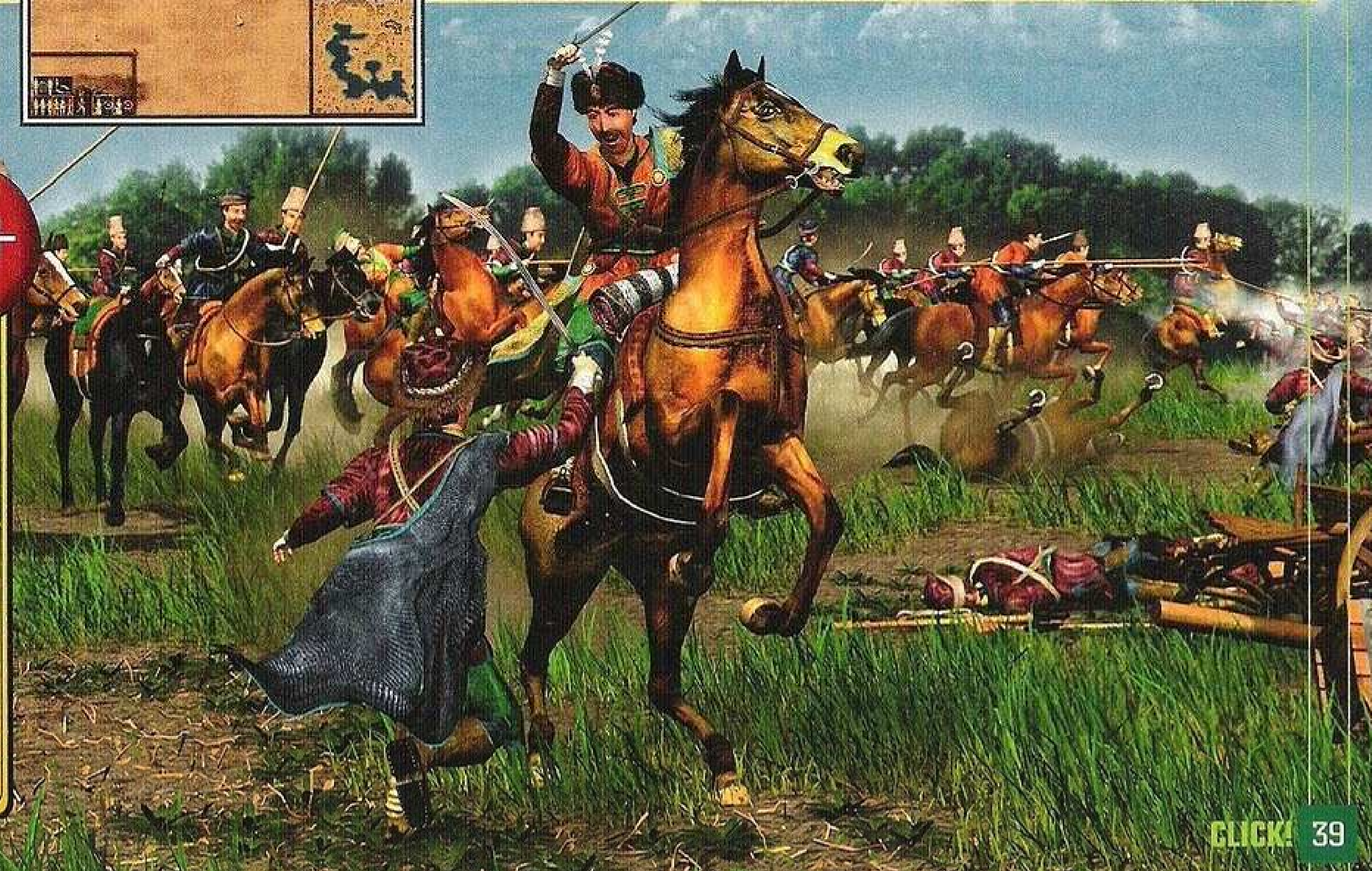
Grafika trzyma przyzwoity poziom, chociaż widziałem strategie turowe z ładniejszą oprawą. Z kolei muzyka, mimo iż nie jest wybitna, nie przeszkadza nawet po wielogodzinnej partii.

SZTUKA WOJNY jest nietypowym RTS-em, przeznaczonym dla ludzi dysponujących ogromnymi zapasami wolnego czasu i cierpliwości. Jeśli się za taką osobę uważasz bądź jesteś już uzależniony od pierwszej odsłony KOZAKÓW, to część druga powinna również przypaść ci do gustu.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski







Kozacy **4+**

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 500 MHz, 256 MB RAM, 600 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **CDV Software / Cenega Poland**
- www.cossacks.de

cena 79.90

+ Wielkość i edytor map, opcja pauzy, tryb wieloosobowy

– Błędy w lokalizacji, 8000 żołnierzy naraz do obsługi to chyba zbyt wiele

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Maniacy RTS'ów historycznych nie powinni czuć się zawiedzeni. Czeka ich kilka miechów przed ekranem monitora

Odjazdowy Rajd

Dynamiczna i wesoła zabawa we wspaniałym, kolorowym świecie. Dla każdego...





Tytuł tej gry trochę wprowadza w błąd. Bowiem ODJAZDOWY RAJD to nic innego, jak TOON CAR 2, a raczej TOON CAR DELUXE. Ci sami bohaterowie, te same zasady zabawy, ba, nawet identyczne menu.

ODJAZDOWY RAJD to wyścigi na wesoło. Kreskówkowe postacie zasiadają za kierownicami śmiesznych samochodzików i prują po fantastycznych torach. W trakcie zawodów korzystają z przeróżnych broni (rakiety, bomby, granaty), zatruwają życie wroga, zostawiając na torze „przeszkadzajki" (miny, chmury, z których biją pioruny) lub udoskonalają swoje autko (odporność na ataki wroga, akceleratory szybkości). ODJAZDOWY RAJD jest grą nieprawdopodobnie dynamiczną, a sytuacja na torze zmienia się niczym w kalejdoskopie. Oto wleczesz się na końcu wyścigu, by już po chwili dogonić wszystkich, wspomagając się akceleratorami, następnie wysadzasz wrogów w powietrze za pomocą bomb i mijasz ich ze złośliwym chichotem. Albo pewny siebie prujesz z ogromną przewagą, gdy nagle jedna po drugiej atakują cię samonaprowadzające się rakiety, a przeciwnicy przejeżdżają obok ciebie z hukiem motorów (i parszywie się śmieją). Drugą zaletą gry jest piękna scenografia. Masz okazję wziąć udział w rajdach odbywających się zarówno na pustyni, w stepie, w lesie, pośród zabudowań, jak i na śnieżnych polach.



Możesz, z pędzić przez jeziorka, przekraczać mosty, pruć przez podziemne labirynty, wybierać drogę w korytarzach jaskiń. Trasy są naprawdę interesująco opracowane, a czasami potrafią zaskoczyć specjalnymi atrakcjami lub niespodziewanymi zmianami ukształtowania terenu.

ODJAZDOWY RAJD oferuje wszystkim porcję znakomitej rozrywki. Młodszym graczom spodoba się śliczna, kolorowa grafika i ogromny dynamizm akcji, a dla starszych (takich jak niżej podpisany) będzie to znakomity przerywnik po „zabawach" w Wordzie i Excelu. Poza tym poziom trudności rajdów wcale nie jest niski, a na zwycięstwo w ostatnich, najtrudniejszych wyścigach trzeba solidnie zapracować.

Niestety, w tym wszystkim najbardziej przeszkadzała mi jedna rzecz: ODJAZDOWY RAJD powinien być dodatkiem do TOON CAR, a nie osobną grą. Autorzy opracowali tylko nowe tory, a w żaden sposób nie wzbogacili zasad gry. Ba, nie wysilili się nawet na tyle, by przygotować nowe rodzaje broni! Tak więc schemat został ten sam: zdobywasz trzy rodzaje licencji i bierzesz udział w trzech rodzajach rajdów, gdzie liczone są: punkty za zajęte miejsce, ogólny wynik czasowy lub gdzie po każdym okrążeniu eliminowany jest ostatni zawodnik.

Największą wadą programu jest niestety jego zawodność. Gra ma paskudny zwyczaj zawieszania się w momencie pokazywania wyników wyścigu. W przypadku kariery mistrzowskiej jest to szczególnie wkurzające. Bo wyobraź sobie, że wygrałeś właśnie dwa wyścigi, po czym po trzecim – finałowym – który ma cię dopuścić do dalszych rozgrywek, gra zawiesza się i wszystko trzeba zaczynać od początku. Inne błędy techniczne są jeszcze do wybaczenia. Czasami ostatni zawodnik staje się niespodziewanie pierwszym, za teksturami pokaże się następny tor, programowi „zmyli się" liczenie czasu – zdarza się to na szczęście rzadko i nie jest aż tak kłopotliwe.

Cena programu została ustalona na bardzo przyjaznym poziomie, więc myślę, że ODJAZDOWY RAJD znajdzie wielu miłośników, którzy zechcą oderwać się od szarej rzeczywistości i zanurzyć w całkowicie nierealnym (oj, bo prawa naszej fizyki tu nie rządzą!), ale zabawnym świecie rajdowych „animków". Ważny jest też fakt, iż pomimo sporej dawki przemocy (używanie broni to tutaj codzienność) jest to taka „agresja na wesoło". Nikomu nie dzieje się żadna krzywda, a kierowca, którego przed chwilą wysadziłeś w powietrze za pomocą bomby, wyprzedza cię, głośno się śmiejąc. Oczywiście lepiej się za bardzo nie przyzwyczajać i umiejętności poznanych w ODJAZDOWYM RAJDZIE nie stosować na naszych ulicach!

▪▪▪ Jacek „Randall" Piekara

Odjazdowy Rajd — **4**

Wyścigi na wesoło

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 400, 64 MB RAM — cena 49.90
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Revistronic / CD Projekt**
* www.tooncar.com

\+ Spora dynamika wyścigów, śliczna i urozmaicona grafika

– Zero zmian w stosunku do TOON CAR, błędy programistów

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 4

Fatalne „bugi" psują radość z zabawy. Poza tym ODJAZDOWY RAJD to nic innego, jak mało odkrywczy dodatek do TOON CAR









Virtual Skipper 2

Virtual Skipper 2 — 4

Symulacja

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM
* cena 99.00
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Duran / LEM**
* www.virtualskipper2.com

+ Oryginalny pomysł w bardzo porządnym wykonaniu
– Jeśli już pływać, to w realu. Wirtualne morza to zupełnie inna bajka

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Symulator jachtu, w którym pływasz po morzach, biorąc udział w przednich regatach. **Aż szkoda, że to tylko gra...**

W świecie gier komputerowych dominują produkcje równie innowacyjne, co legendarny DOOM 2. Ich projektanci biorą w obroty sprawdzony hit, przemalowują kilka poziomów, dorzucają parę nowych opcji i pchają całość na rynek, zgarniając przy okazji walizki pełne szmalu. W tym samym czasie gry naprawdę oryginalne – takie jak CYCLING MANAGER czy VIRTUAL SKIPPER – giną w mrokach zapomnienia.

Ale nie – nie giną. Ich znacznie ulepszone kontynuacje przedarły się właśnie do polskich sklepów. W VIRTUAL SKIPPER 2 bierzesz udział w regatach żeglarskich. Pływasz na czterech modelach jachtów sportowych (Trimaran Open 60, ACC, Offshore Racer i Melges 24) oraz halsujesz po wodach 5 zatok: amerykańskiej San Francisco, Hauraki w Nowej Zelandii, Quiberon we Francji, The Needles w Wielkiej Brytanii oraz włoskiej Porto Crevo. Grasz sam bądź z kolegą na podzielonym ekranie lub w Internecie. Wśród zalet programu wymienić należy bardzo dobry model „pływu", dziesiątki map, wskaźników i znanych tylko żeglarzom urządzeń oraz interesującą, trójwymiarową grafikę. Chwilami przypomina ona telewizyjne relacje w Eurosporcie – brakuje jedynie profesjonalnych komentatorów, podniecających się każdym, nawet najbardziej delikatnym, powiewem wiatru.



Szkoda tylko, że VIRTUAL SKIPPER 2 jest grą tak szalenie niszową. Zwykły gracz, miłośnik wyścigów samochodowych bądź krwawych strzelanin FPP, wynudzi się przy niej jak mops. Z kolei miłośnik jachtingu będzie wolał odłożyć stówkę na letnią wyprawę na Mazury – komputer stanowi przecież nędzną namiastkę prawdziwych jezior i mórz... Dopiero po czterech bronksach, gdy we łbie szumi, a podłoga zaczyna się niebezpiecznie kołysać, VIRTUAL SKIPPER 2 nabiera prawdziwych kolorków. I wówczas jest to gra nie do przepicia... przebicia, znaczy się.

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

CHESSMASTER 9000

Ponad 10 lat temu seria CHESSMASTER usadowiła się na tronie przeznaczonym dla najlepszego z pecetowych programów szachowych i wciąż nie zamierza z niego zejść. Odcinek numer 9000 kontynuuje świetną passę, lecz podnosi poprzeczkę zaledwie o kilka łokci.

Dla osób zaczynających swą przygodę z szachami program stanowi rozwiązanie wręcz idealne. Graczy przyciąga prostym interfejsem oraz olbrzymią liczbą szachownic. Dostępne są plansze 2D i 3D (obracane, z zoomem!), pstrokate i szaro-bure, wreszcie z pionami normalnymi bądź rodem z najbardziej okrutnych bajek dla dzieci i fantasmagorycznych snów artysty wizjonera. Świetną zabawę pogłębia naprawdę dobra Sztuczna Inteligencja komputera. W CHESSMASTER 9000 nawet doświadczeni turniejowcy mają problemy z pokonaniem wirtualnego przeciwnika. Do programu dołożono na szczęście dobrze opracowane samouczki, testy oraz liczne partie przykładowe, z których można się nauczyć więcej niż na niejednej lekcji polskiego. Nie brakuje też skomplikowanych scenariuszy oraz dziesiątków różnych opcji konfiguracyjnych, pozwalających zmieniać strony w czasie partii, ustawiać sytuacje na planszy i włączać zabawę na czas!

Niestety, graczom posiadającym w swej kolekcji CHESSMASTER 8000 nowa odsłona nie oferuje zbyt wiele. Owszem, pojawiają się nowe przykłady, świeże jak wiosenna trawa scenariusze, kurs psychologii szachów Josha Waitzkina, wreszcie nowe plansze w liczbie 60 sztuk, jednak doświadczonych szachistów raczej to nie zadowoli. Zalety poprawionej Sztucznej Inteligencji i rozszerzonych baz posunięć dostrzegą jedynie mistrzowie, zaś z quizów mało kto skorzysta. Dobrze chociaż, że zadbano o tryb multiplayer, pozwalający na zabawę poprzez serwery ubi.com...

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski

Chessmaster 9000 — 5

Szachy

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 450 MHz, 128 MBRAM, 300 MB HDD
* cena 129.00
* **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Ubi Soft / Play-It**
* www.chessmaster.com

+ Dużo szachownic, nowe kursy, wiele drobnych usprawnień
– Zbyt mało zmian w stosunku do wersji „osiem tysięcy"

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Najlepszy program szachowy na rynku. Jeśli nie jesteś Kasparovem, dostaniesz bęcki, jak się patrzy. Na szczęście jest samouczek!





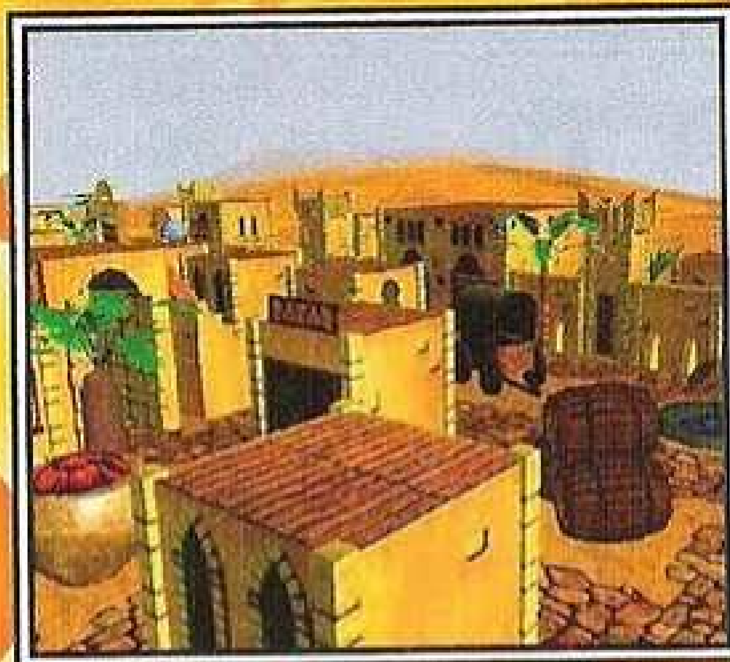
BOMBER FUN

Czy pamiętasz jeszcze grę DYNA BLASTER, ze względu na osobliwy sposób stawiania, a raczej wydzielania bomb przez głównego bohatera, zwaną też „Kupabomberem"? Jeśli masz dwudziechę na karku, to na pewno wiesz, o co chodzi. W końcu na początku lat 90. to właśnie ta sympatyczna zręcznościówka biła rekordy popularności. Niedawno firma LightBrain postanowiła sklonować sprawdzony pomysł i przywrócić grę do życia. Tak narodził się BOMBER FUN.

Na pierwszy rzut oka jest to DYNA BLASTER przeniesiony w świat trójwymiaru. Grupka malutkich rycerzyków biega po planszy i podkłada sobie nawzajem ładunki wybuchowe. Przy okazji rozwala murki, spod których wygrzebuje rozmaite bonusy: dodatkowe bomby oraz ich dopalacze i tzw. niespodzianki. Różnorodność gry (kilka różnych światów m.in. Arktyka, Starożytność i Egipt) oraz możliwość zabawy w osiem osób na jednym komputerze bądź poprzez sieć sprawiają, że rozgrywka wydaje się ciekawsza od oryginału. Sęk w tym, że tylko w teorii.

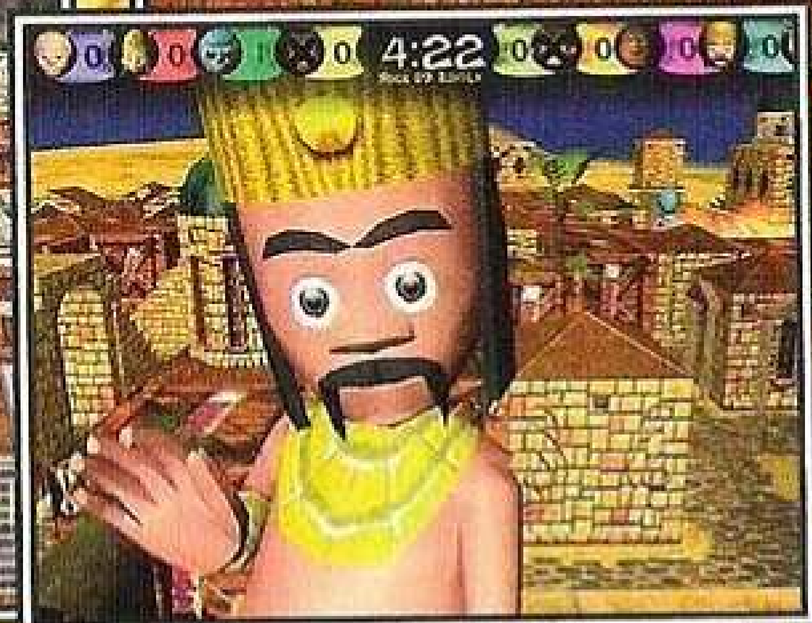
Zawodzi praktycznie wszystko. Po pierwsze: grafika. Plansze są niezbyt przejrzyste, zaś wprowadzenie możliwości biegania po dachach domów (murków) potęguje pomroczność jasną. Chwilami zupełnie nie wiadomo, co się dzieje na ekranie! Ponadto wszystkie postacie wyglądają jak połączenie plastikowej laleczki za złoty pięćdziesiąt z kangurem zaparkowanym pod Ministerstwem Skalpu. Po drugie: możliwość przepychania i przerzucania bomb nad murkami. Potęguje to chaos, gdyż przygotowanie zmyślnej pułapki okazuje się niemożliwe. Po trzecie: technikalia. Niewygodne sterowanie w połączeniu z przeciętnym dźwiękiem wbijają nóż w plecy sprawdzonemu pomysłowi, po czym ugniatają go młotem pneumatycznym. Dobrze chociaż, że BOMBER FUN jest tani i ma w sobie ów promil geniuszu...

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski









Bomber Fun — 3+

Zręcznościówka

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD — cena 19.95
- **Gra na platformy:** PC — ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **LightBrain / TopWare Poland**
- www.topware.pl

\+ Zaciągnij kumpla przed monitor, zabawa będzie przednia!

− Projekty postaci są koszmarne, na planszy panuje chaos

Grafika 3- | Dźwięk 3 | Frajda 4

Cena zachęca do kupna, przodkom należy się szacunek... Ale klonować też trzeba umieć! **A tak powstał jakiś udziwniony kupabomber...**



PL MIASTO DUCHÓW SCOOBY-DOO!

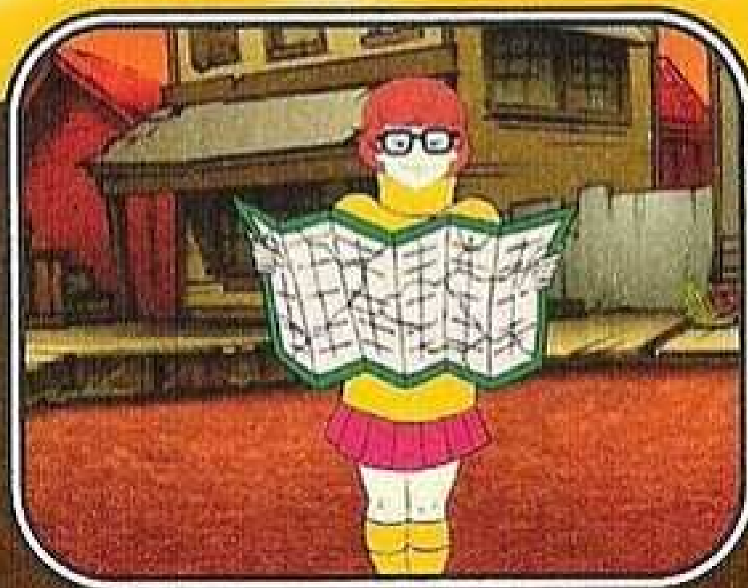
Aleź zaskoczenie! Taka zwykła, malusia gra dla dzieci, a dostarcza więcej radości niż całodniowa wizyta w lunaparku. Co więcej, jej dokładna analiza, przeprowadzona zarówno okiem gołym, jak i uzbrojonym w okulary, dowodzi istnienia olbrzymich pokładów miodu.

Opowieść przedstawiona w przygodówce SCOOBY-DOO I MIASTO DUCHÓW nie odbiega od schematu wyznaczonego przez losowo wybrany odcinek serialu. Ot, grupka łowców przygód przybywa do westernowego miasteczka, w którym straszy tajemniczy jeździec. Rozpoczyna się śledztwo, a wraz z nim klasyczne już ucieczki, dyskusje o niczym oraz skubichrupkowe przekupstwa. Na koniec okazuje się, że zbrodniarzem jest... ale to już tajemnica.

Od strony graficznej program bije na głowę serial. Postacie są duże, świetnie animowane, mają soczyste kolorki i świetną gestykulację. Doskonała polska wersja językowa obejmuje napisy na domach czy znakach drogowych. Zagadki kryminalne są proste, lecz logiczne, zaś nieliczne wstawki zręcznościowe uprzyjemniają rozgrywkę. A humor? Cała fura! Może nawet dwie, takie kopiaste, z przyczepami.

Dobrego wrażenia nie psują nieliczne wady programu. Szkoda, że gra jest krótka i można ją ukończyć w niecałe pięć godzin. Ponadto w kilku miejscach pozostawiono angielskie wavy. Generalnie jednak od takich gier jak MIASTO DUCHÓW dziecko odciąga się kijami, a to oznacza złamanie art. 207. par. 1. Kodeksu Karnego RP i karę pozbawienia wolności od 3 miesięcy do 5 lat. Swoją drogą... gdyby mnie starzy nazwali Kudłaty (lub nie daj Boże Shaggy), to chyba bym zamieszkał w kanałach! Wówczas kodeks miałbym w poważaniu i co najwyżej spaliłbym na nim. Jest gruby, więc pewno i miękki.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski





Scooby Doo i Miasto... — 5-

Przygodówka dla dzieci

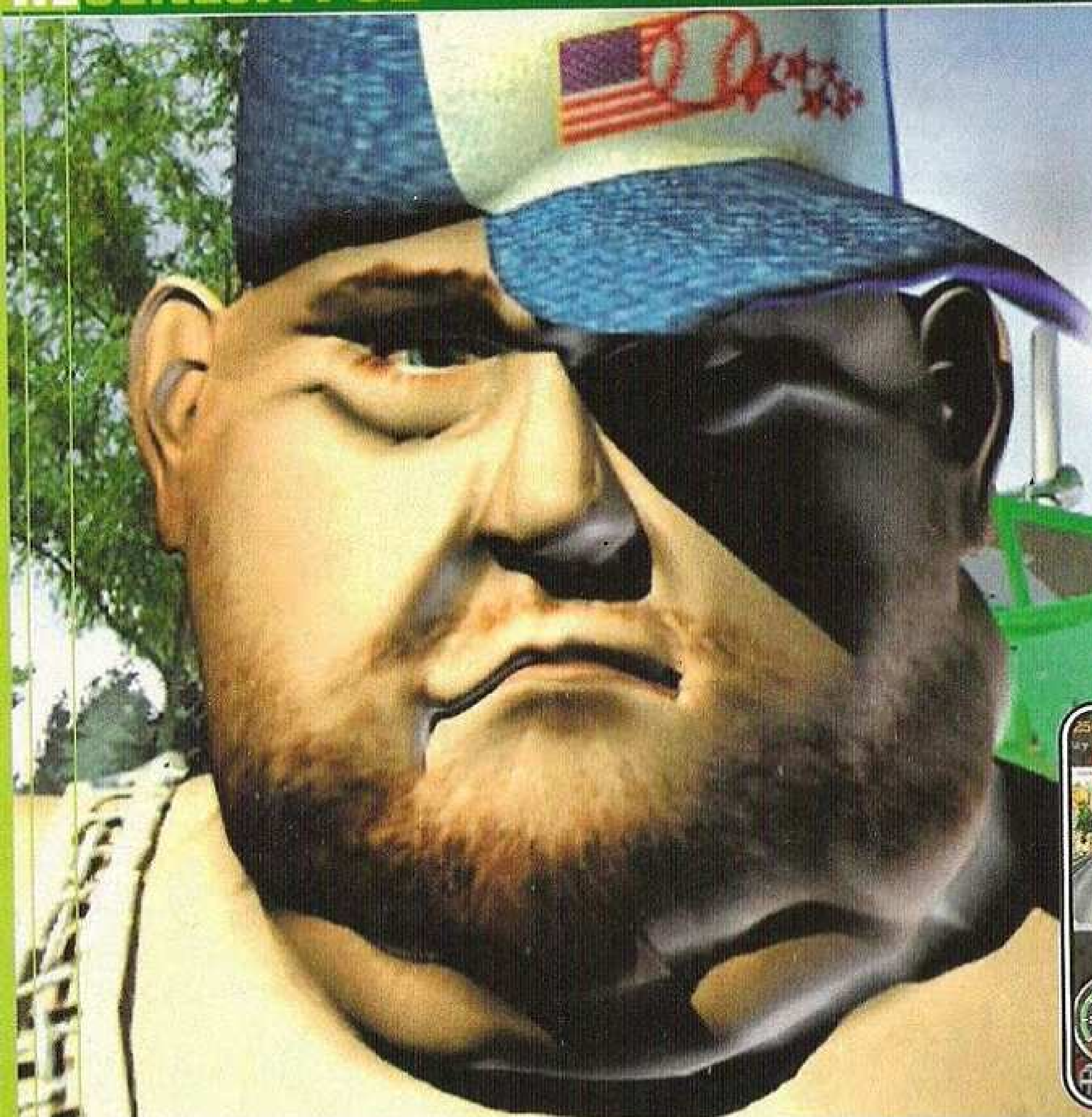
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM — cena 69.90
- **Gra na platformy:** PC — ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Learning Company / CD Projekt**
- www.mindscape.com

\+ Scooby-Doo jak żywy! Świetny dubbing, dobre zagadki

− Aleź to krótkie! Obiadu nie zjesz, a już skończysz!

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Prosta jak f(x)=x przygodówka z postaciami z popularnej animowanej bajki. **Wciągnie każdego fana serii!**



BIG MUTHA TRUCKERS





„Are you a redneck?“ „Are you a redneck?!“ „Are you a redneck?!!“

Takimi właśnie słowami powita cię Ma Jackson, ogromne babsko i właścicielka firmy „Big Mutha Truckers". Mamuśka pewnego dnia stwierdziła, że jest już za stara i nie ma sił na dalsze zarządzanie rodzinną firmą przewozową. Zwołała więc zebranie, na które przyjechali jej trzej ukochani synowie i córeczka. I ogłosiła swoisty konkurs – nowym szefem rodzinnego interesu zostanie ten, kto przez 60 dni zarobi jak najwięcej pieniędzy.

Przed rozpoczęciem walki o przejęcie rodzinnego biznesu musisz wybrać postać, w którą się wcielisz. Nie będzie to miało znaczącego wpływu na przebieg gry, tylko na jej stylistykę, bo możesz zasiąść w różnych modelach ciężarówek i oglądać inne kabiny... Jeśli najważniejsze są dla ciebie wrażenia estetyczne, to powinieneś wybrać ukochaną córeczkę, Bobbie-Sue, typową teksańską blondynę z dużym biustem, ubraną w dżins. A może wolisz któregoś ze słodkich synków: czarnoskórego elegancika w białym kapeluszu Rawkusa, spasionego i stroniącego od mycia się Earla czy szczerbatego i mocno zbzikowanego Cletusa, który charakteryzuje się mentalnością pięciolatka?

BIG MUTHA TRUCKERS to typowa „samochodówka" z elementami ekonomicznymi. Obszarem działań jest tutaj ogromne hrabstwo Hick State. Drogi ciągną się pośród gór, stromych wzniesień, obszarów pustynnych i lasów. Głównym celem są miasta, będące miejscem załatwiania interesów. To tutaj można kupować i sprzedawać towary, naprawić ciężarówkę, udoskonalić ją i w końcu zatankować. Można też skoczyć do baru i zwyczajnie odpocząć, słuchając plotek o najbardziej opłacalnych szlakach przewozowych. Pamiętaj jednak, że każda wizyta w mieście to strata jednego, bardzo cennego dnia.

Jest kilka elementów, dzięki którym na pozór nudne przemieszczanie się z jednego miasta do drugiego przynosi wiele radości. Pierwszym z nich jest oczywiście ruch samochodowy – największa frajda kierowcy ogromnej ciężarówki. Sposób, w jaki niszczą się samochody pod naporem twojego osiemnastokołowego kolosa jest wyjątkowo efektowny i sprawia wiele frajdy.

Wszystko to dzieje się przy akompaniamencie muzyki z jednej z kilku stacji radiowych. To bardzo chwytliwy pomysł, zaczerpnięty z GRAND THEFT AUTO 3. W eterze można usłyszeć takie hity jak Deep Purple – „Smoke In The Water" czy Steppen Wolf – „Born To Be Wild"! Kolejną rozrywkę stanowią często spotykane gangi motocyklowe. Panów w czarnych skórach można zaczepić na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest bezpardonowa demolka jedną zdecydowaną szarżą, a drugim zaproszenie jednego z nich na małą przejażdżkę połączoną z konkursem w balansowaniu ciałem. Po rozpoczęciu pościgu jeden z członków gangu wdrapie się na wierzch naczepy i będzie chciał dojść do kabiny, aby przejąć ciężarówkę. Tutaj zaczyna się zabawa, bo trzeba tak machać naczepą, gwałtownie skręcając ciężarówką, aby delikwent stracił równowagę i spadł. Podczas demolki trzeba jednak zawsze obserwować pasek stopnia zniszczeń i w odpowiednim momencie naprawić maszynę w najbliższym mieście.

BIG MUTHA TRUCKERS to doskonała zabawa, dodatkowy tryb ciekawych i często nietrudnych misji, znakomita oprawa graficzna i świetnie dobrane stacje radiowe. Czego chcieć więcej?

■■■ Michał „Krooger" Cichy

Big Mutha Truckers 4+

Wyścigi

* **Wykorzystuje:** Memory Card, Dual Shock 2
* cena 199.90
* **Gra na platformy:** PS2
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Empire / Cenega Poland**
* www.bigmuthatruckers.com

\+ Słuchanie podczas jazdy ciężarówką „Born to be Wild"..

– Niektóre misje nie trzymają jednolitego poziomu trudności

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

Od czasów 18 WHEELER nie było dobrych tytułów z ciężarówką w roli głównej. **Ta sytuacja na szczęście się zmieniła**





Akcesoria dla peceta

Czyli kilka słów o tym, jak wydawać pieniądze...

Każdy marzy o superkomputerze z szybkim procesorem i najnowszą kartą graficzną. Ale na tym lista możliwości rozbudowy peceta się nie kończy...

Domowy komputer z założenia powinien być urządzeniem wielofunkcyjnym, którego możliwości wykraczają poza uruchamianie gier czy używanie edytora tekstów. Jednak często wykorzystanie wszystkich mocy drzemiących w niepozornej skrzynce obudowy wymaga zakupu jakiegoś dodatkowego elementu. W co warto wyposażyć nasz komputer?

Przed podjęciem decyzji przypatrz się dobrze swojemu pecetowi, który na pewno posiada już jakieś dodatkowe urządzenie. Sprawdź zatem, do jakiego portu jest ono podłączone i jakie gniazda z tyłu obudowy są wolne. Unikniesz w ten sposób ponownej wizyty w sklepie – po tym, jak wrócisz do domu z nowiutkim skanerem, a przy próbie instalacji okaże się, że obydwa gniazda USB są już zajęte przez drukarkę i myszkę. Jeśli sprzęt, który chcesz kupić, będzie wymagał montażu wewnątrz komputera, sprawdź, czy minął już okres gwarancji – jeśli nie, to samodzielne zdjęcie obudowy może oznaczać jej utratę. Jeśli twój komputer jest nadal na gwarancji, niestety skazany będziesz na firmę, w której go kupiłeś (co może oznaczać dodatkowe wydatki).



Idziemy na zakupy...

Kiedy rozmawiamy o peryferiach komputerowych, pierwszym urządzeniem, które przychodzi na myśl, jest drukarka. O zaletach jej posiadania nie trzeba nikogo przekonywać, każdy przecież potrzebuje od czasu do czasu przenieść na papier efekty swojej pracy z pecetem. Ze względu na cenę i stosunkowo duże możliwości najbardziej godne polecenia są drukarki atramentowe. Praktycznie wszystkie modele dostępne na rynku oferują dobrą jakość wydruków i zadowolą większość domowych użytkowników. Znajdujące się w sprzedaży urządzenia potrafią także drukować w trybie fotograficznym na odpowiednim papierze. Różnice tkwią przede wszystkim w rozdzielczości (od 1440x1200 aż do 4800x1200) i w teoretycznej prędkości druku (w trybie mono od kilku na kilkunastu stron na minutę). Kupując drukarkę, oprócz ceny samego urządzenia, istotny jest także koszt materiałów eksploatacyjnych. Warto więc zwrócić uwagę na pojemność i ilość kartridży. Drukarki posiadające oddzielne kartridże z pojedynczymi barwami (zazwyczaj 4 lub 6) są o wiele wydajniejsze od modeli, w których zastosowano tylko dwa pojemniczki. Na koniec warto zainteresować się kablem – czasem producenci nie uważają za stosowane dołączanie go do drukarek, co wiąże się z dodatkowym wydatkiem.

Wydrukować! Tylko co?

Logicznym dopełnieniem drukarki jest skaner. Dzięki niemu można przesłać zdjęcia z wakacji czy wczytać do pliku fragment książki potrzebny podczas pisania pracy. Podobnie jak w przypadku drukarek, skanery podłącza się poprzez port USB. Wersje wykorzystujące port drukarki należą już do przeszłości. Na rynku dominują dwa rodzaje czujników optycznych odpowiedzialnych za wczytywanie obrazu w skanerze: CIS i CCD. Pierwszy z nich dzięki bardzo małym gabarytom umożliwia konstruowanie superpłaskich skanerów, mających koło 4 cm wysokości. Wadą tego rodzaju przetworników jest minimalnie gorsza jakość obrazu oraz mniejsza czułość. Dla uzyskania poprawnego obrazu konieczne jest ścisłe przyleganie skanowanego zdjęcia czy tekstu do szyby urządzenia. Nie jest to zbyt wygodne podczas skanowania grubszej książki, którą trzeba mocno przyciskać do skanera. Skanery z układem CCD nie mają tych wad, ale za cenę znacznie większej obudowy. Część producentów umieszcza z przodu skanera przyciski pełniące rolę skrótów do określonych funkcji, takich jak skanowanie obrazów, tekstu czy uruchamiających program



Radź sobie sam...

Coś nie działa?

■■ Sprawdź poprawność podłączenia wszystkich przewodów – czasami małe przeoczenie powoduje poważne zamieszanie.

■■ Spróbuj ponownie zainstalować sterowniki, dokładnie przestrzegając zawartej w instrukcji obsługi procedury instalacji – część urządzeń USB wymaga instalacji sterowników przed ich podłączeniem do komputera, część dokładnie na odwrót.

■■ Zdobądź inną wersję sterowników – te starsze, i co gorsza, niekiedy także nowsze, nie zawsze działają poprawnie!

■■ W przypadku urządzenia wewnętrznego zmień slot – czasami dwie karty PCI „gryzą się", jeśli umieści się je obok siebie. Zazwyczaj wtedy wystarczy przesunąć jedną z nich o gniazdo dalej.

■■ Spróbuj przeszukać Sieć! Na wielu forach dyskusyjnych oraz stronach o sprzęcie są działy poświęcone kłopotom z instalacją.

■■ Jeśli nic nie pomaga, pozostaje jedynie reklamacja – czego z oczywistych względów nikomu nie życzymy.

Domowe xero?

■■ Skaner – w połączeniu z drukarką może zastąpić ksero! Niektórzy producenci dokładają odpowiednie oprogramowanie automatyzujące tę czynność – wystarczy tylko włożyć kserowany dokument do skanera, wcisnąć odpowiedni przycisk i odebrać kopię z drukarki...

Kamera internetowa + cyfrówka



Oczywiście kamerze internetowej lampa błyskowa nie jest potrzebna. Za to przyda się podczas robienia zdjęć!

Tradycyjny wizjer pozwala producentom obniżyć koszty urządzenia – nie trzeba płacić za drogi ekranik LCD

Dobry obiektyw to podstawa! W tanich kamerach nie masz jednak co liczyć np. na optykę Canona...



Podczas pracy z pecetem urządzenie zasilane jest z kabla USB. Po odłączeniu trzeba użyć bateryjek

Wyświetlacz ciekłokrystaliczny pozwala na łatwą komunikację z użytkownikiem

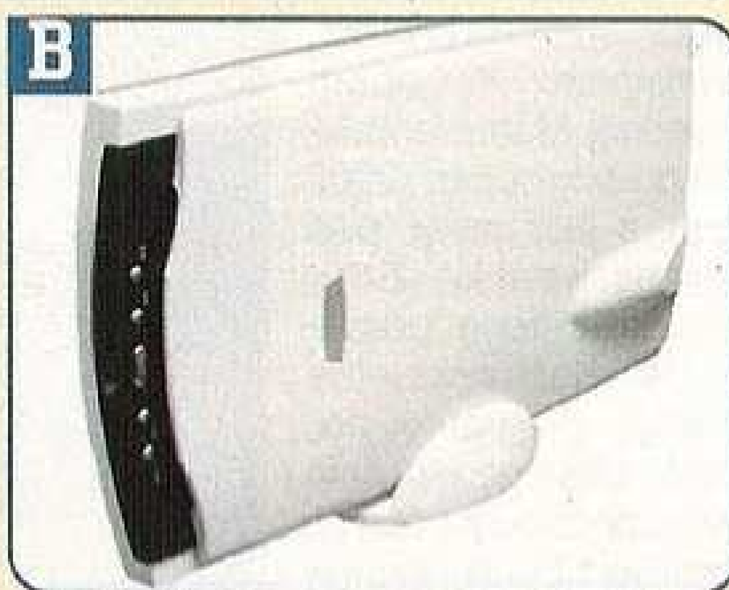
Do wybierania parametrów zdjęć, zmiany trybu pracy i innych czynności służą przyciski rozmieszczone na tylnej ściance aparatu

Skaner skanerowi nierówny...



Coraz więcej skanerów posiada dodatkowe przyciski uruchamiające najpopularniejsze funkcje (np. kopiowanie dokumentu)





Bardzo przydatna jest też możliwość skanowania slajdów oraz negatywów fotograficznych A czy też – zabawna, ale praktyczna – podstawka do przechowywania skanera w pozycji pionowej B

faksowy. Zwiększają one wygodę użytkowania, umożliwiając np. kserowanie książki bez potrzeby manipulowania myszką czy klawiaturą. Przy zakupie skanera należy także zwrócić uwagę na dołączone do niego oprogramowanie. Nawet najlepszy model nie pokaże pełni swoich możliwości bez odpowiedniego programu graficznego i rozpoznającego tekst (OCR).

A tak wygląda moja rodzina...

Kamery internetowe stają się coraz popularniejsze. Oprócz przekazu obrazu przez Internet coraz częściej wykorzystuje się je także do monitoringu – większość modeli posiada oprogramowanie z funkcją detekcji ruchu. Po uruchomieniu takiej funkcji program samodzielnie włącza alarm bądź zrzuca na dysk serię zdjęć lub film z wykrytym obiektem. Możliwe jest także powiadomienie na skrzynkę pocztową, a nawet telefon komórkowy poprzez wiadomość sms. Coraz częściej kamery potrafią także zastępować prosty aparat cyfrowy – posiadają własną pamięć i mogą pracować po odłączeniu od komputera. Najważniejszym parametrem kamery jest uzyskiwana rozdzielczość, jest to szczególnie istotne dla zdjęć. W przypadku przesyłania filmów ma ona o wiele mniejsze znaczenie, ograniczenia łącza i tak wymuszą zmniejszenie wielkości okienka.



Audio oraz wideo

Komputer multimedialny powinien umożliwiać także dostęp do tradycyjnych form przekazywania informacji, takich jak radio czy telewizja. Oczywiście można słuchać radia przez Sieć, ale nie zawsze jest to najwygodniejsze rozwiązanie. Stosunkowo tanio można rozbudować peceta, wyposażając go w tuner radiowo-telewizyjny. Zazwyczaj ma on postać karty PCI, choć czasami dostępne są także modele podłączane poprzez port USB – jednak najczęściej oferują one gorszą jakość obrazu. Oprócz oczywistego zastosowania, tuner może także zastąpić cyfrowy magnetowid. Odpowiedni program umożliwia nagrywanie bieżącej audycji lub zaprogramowanie tej czynności z wyprzedzeniem – dokładnie tak samo, jak w przypadku zwyczajnego magnetowidu. Zazwyczaj do karty telewizyjnej można także podłączyć kamerę wideo, dzięki czemu możliwa jest zabawa w produkcję własnego filmu. Oczywiście uzyskane efekty nie będą dorównywały produktom z profesjonalnych urządzeń przeznaczonych do montażu filmów, jednak powinny wystarczyć domowym użytkownikom, chcącym wzbogacić nagranie z domowej uroczystości.

Od czego zacząć rozbudowę komputera? Na to pytanie nie ma dobrej odpowiedzi, praktycznie każdy znalazłby jakieś zastosowanie dla opisywanych wyżej urządzeń. Decyzja winna zależeć od własnych potrzeb i (niestety) od możliwości finansowych. Pamiętaj też, że choć część urządzeń komputerowych kojarzy się z jedną konkretną czynnością, w rzeczywistości możliwości ich wykorzystania jest znacznie więcej. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w ramkach obok tego tekstu.

▪▪▪ Krzysztof Adamczyk

Cyfrowe wideo...

▪▪ Tuner telewizyjny pozwala także na podłączenie zewnętrznego źródła obrazu, np. kamery wideo, umożliwiając cyfrowe zgrywanie filmów, które potem możesz przechowywać na płytach Video CD. Kamera wideo potrafi także zastąpić kamerę internetową!

Twoja sekretarka

▪▪ Modem – w połączeniu ze skanerem, drukarką i odpowiednim oprogramowaniem (np. WinFax) zastępuje faks lub automatyczną sekretarkę. Część modemów zewnętrznych potrafi także przyjmować faksy czy nagrywać wiadomości nawet wtedy, gdy wyłączysz komputer!

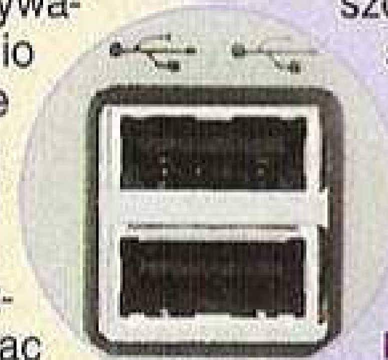
Mały fotograf

▪▪ Kamera internetowa – spora część modeli działa także po odłączeniu od komputera, umożliwiając robienie zdjęć w terenie. Kamerę możesz wykorzystać zamiast skanera – filmując zdjęcie, które chcesz „zeskanować". Niektóre kamery oferują do tego specjalny tryb pracy.

Jak to podłączyć...

LPT czy USB?





▪▪ Mimo triumfu złącza USB i pojawienia się jego nowszej odmiany USB 2.0, na rynku nadal dostępne są drukarki ze starym, pamiętającym jeszcze czasy pierwszych pecetów interfejsem Centronics IEEE 1284 (LPT). Większość drukarek obsługujących stary standard posiada także port USB, dając użytkownikowi możliwość wyboru złącza. Czasami można natrafić jednak na model tylko ze starszym typem złącza.

▪▪ Teoretycznie dla przeciętnego użytkownika rodzaj połączenia ma niewielkie znaczenie. Zysk z większej prędkości przesyłania danych poprzez USB w domowych warunkach jest stosunkowo niewielki, a prawie wszystkie nowe płyty główne nadal posiadają obydwa interfejsy.

▪▪ Problemy zaczynają się, gdy np. drukarka i skaner nie posiadają tzw. przelotowego złącza LPT (oba muszą być podłączone jako ostatnie urządzenie). Wtedy czeka cię przełączanie kabli lub zakup odpowiedniego rozdzielacza sygnału. Złącze USB pod tym względem jest wygodniejsze – zazwyczaj w pececie masz bowiem 4 lub 6 portów w tym standardzie.

▪▪ Nawet jeśli używasz tylko portu LPT, sprawdź, czy urządzenie obsługuje także gniazda USB – twój przyszły komputer prawdopodobnie będzie posiadał już tylko takie złącza.

Ile to kosztuje?

▪▪ Drukarki atramentowe	
Canon i320	285 zł
Canon i550	695 zł
Epson Stylus Color C62	375 zł
Epson Stylus Color C80	745 zł
HP DeskJet 3325	225 zł
HP DeskJet 3820	370 zł
HP DeskJet 6122	765 zł
Lexmark Z25L	130 zł
Lexmark Z35	225 zł
Lexmark Z55	345 zł
▪▪ Skanery	
Microtek ScanMaker 3800	270 zł
Microtek ScanMaker 3800+	350 zł
Microtek ScanMaker 4900	750 zł
Plustek OpticPro 1248U	260 zł
Plustek OpticPro P12	290 zł
Plustek OpticPro ST24	590 zł
▪▪ Karty telewizyjne	
AverMedia GO	240 zł
AverMedia GO + radio	290 zł
LifeView 3000	190 zł
Pixelview TV	180 zł
Pixelview TV/FM	190 zł
▪▪ Kamery internetowe	
	od 200 do 1000 zł

Orientacyjne ceny z Warszawskiej Giełdy Komputerowej zebrane pod koniec marca br.

▪▪▪ Zdjęcia: HP, Media Tech, Plustek

Z archiwum konesera

■■ METAL SLUG – SUPER VEHICLE-001 – Tytuł absolutnie kultowy zarówno wśród bywalców salonów, jak i fanów emulacji. Totalna rozwałka w klimatach II wojny światowej, wszechobecny humor, masa różnorodnych pukawek, czołgi, którymi można pojeździć, dziesiątki eksplozji i szurnięci naziści pchający się pod lufę w ilościach wręcz hurtowych. Dodaj do tego genialną grafikę 2D i czaderskie udźwiękowienie. Grać, grać, grać! Również w kolejne części!





■■ BOMB JACK – Zadebiutował niemal dwie dekady temu i z miejsca zawładnął salonami. Prościutkie zasady – skacz po platformach, zbieraj bomby i zwiewaj przed... a co za różnica? Ważne, że grało się w to pasjami, a niektórzy za punkt honoru obierali sobie, aby ich ksywka nie znikała z pierwszej pozycji na liście Best Players. Dziś takich świrów jest już jak na lekarstwo, aczkolwiek zagrać warto – z pewnością lepsze to od najnowszej KURKI WODNEJ.

■■ STRIKERS 1945 PLUS – Produkcja stosunkowo świeża, bo wydana w końcówce 1999 roku. Świeża, ale garściami czerpiąca z najlepszych tradycji scrollowanych strzelanin. Kilka maszyn do wyboru, tony power-up'ów, jeszcze więcej przeciwników, spektakularne eksplozje i setki walących zewsząd pocisków! Uważasz się za hardcore'owca? Spróbuj skończyć grę na jednym żetonie, ale weź sobie tydzień wolnego.





■■ MOON PATROL – A tu mamy absolutny klasyk. Prujesz sobie śmiesznym pojazdem po powierzchni obcej planety, wesoło naparzając do latających spodków i unikając przeszkód terenowych. Brzmi prymitywnie? Bo i tak jest w istocie, jednak chęć żyłowania własnych wyników przykuwała do tego typu gier na długie godziny. Wymarzony tytuł do podnoszenia koordynacji i predyspozycji manualnych ;-).

■■ DUNGEON & DRAGONS: TOWER OF DOOM – Sympatyczna, chodzona naparzanka w klimatach fantasy. Fani D&D powinni być zachwyceni, gdyż gra czerpie sporo motywów z ich ulubionego systemu. Cztery postacie do wybory, zróżnicowane scenerie i setki potworów do zatłuczenia – na nudę narzekać nie powinieneś. Dodatkowo leciutkie motywy przygodowe czynią z tej gry doskonałą alternatywę dla ICEWIND DALE II ;-).





■■ OUT RUN – Niegdyś automat ten stanowił standardowe wyposażenie każdego szanującego się barakowozu, szumnie zwanego Salonem Gier. I trzeba przyznać, że perspektywa pomykania czerwonym Ferrari z blondlaską u boku warta była wielu żetonów. Dziś gra może i się zestarzała, ale nadal stanowi smakowity kąsek dla miłośników staroszkolnych ścigałek. No i te kraksy... Dziś już się takich nie robi...

Emulatory:

Multiple Arcade Machine Emulator... W skrócie: MAME – te cztery literki od lat wywołują drżenie łydek u każdego fana emulatorów

Mame zadebiutował dawno temu, bo na początku roku 1997 i jest jednym z najstarszych, wciąż rozwijanych emulatorów. Ciekawe, czy autorzy przewidywali, co wyniknie z ich projektu? Przecież chcieli jedynie pograć sobie w kilka starych, automatowych tytułów. Pierwsza wersja emulatora, oznaczona skromnym numerkiem 0.01, obsługiwała raptem pięć gier: CRUSH ROLLER, LADY BUG, PENGO, PAC-MAN oraz MS. PAC-MAN. Skromnie. W chwili obecnej Mame emuluje grubo ponad 2000 gier, a jeśli wziąć pod uwagę wszelkie klony – będzie tego prawie 4000! Każda kolejna wersja programu dodaje obsługę średnio kilkudziesięciu nowych tytułów. Ekipa MameDev to już spora grupa ludzi cieszących się zasłużonym poważaniem wśród fanów emulacji. Wkład w projekt mają również Polacy, a jakże! Tomasz „Dox" Słanina i Jarek Burczyński to nasi ludzie w MameDev.



MAME i ja...

Mame sam w sobie jest emulatorem DOS'owym, a zatem jego obsługa do najwygodniejszych nie należy. Owszem, można ściągnąć umilającą życie graficzną nakładkę, lepiej jednak od razu zainteresować się którąś z okienkowych mutacji Mame. Na szczęście tych jest w bród, gdyż wraz z każdą nową wersją twórcy Mame udostępniają również kod źródłowy emulatora. Jego przystosowanie i kompilacja pod system Windows nie stanowi już wielkiego problemu, dlatego możesz korzystać z najróżniejszych modyfikacji Mame (np. zoptymalizowanej pod starsze procesory). Na początek najrozsądniej wybrać Mame32. Można go pobrać z niemal każdej witryny poświęconej emulacji.

Instalacja tradycyjnie już nie ma prawa przysporzyć kłopotów, bo i czemu? W katalogu głównym emulatora znajdziesz około 20 podfolderów. Nas najbardziej interesuje katalog roms. Wrzuć do niego gry, którymi masz ochotę się pobawić. Uwaga, nie rozpakowuj romów – Mame doskonale radzi sobie ze spakowanymi grami. Nie zmieniaj też nazw ściągniętych archiwów – inaczej emulator ich nie wykryje. Niektóre gry wymagają Biosu płyty automatowej, na której działają.



MAME!



Warto wiedzieć...

Pójdzie, czy nie?

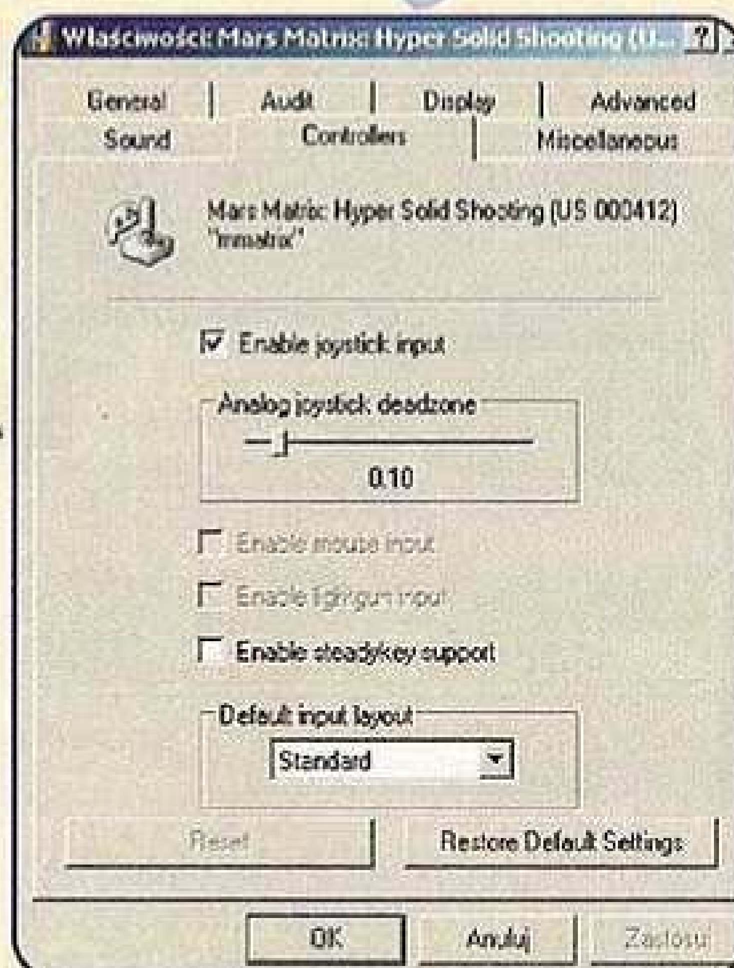
■■ Clone – Niektóre gry dostępne są w kilku różnych wersjach. Jest to wynik zmian, jakie producent wprowadza do gier w różnych rodzajach automatów. Zazwyczaj różnice ograniczają się do zmian w języku lub poprawy drobnych bugów. Ewentualnie kosmetyce zostaje poddana grafika i dźwięk. W takim wypadku masz do czynienia z romem głównym i jego klonami różniącymi się wspomnianymi szczegółami. Klony mogą zawierać jedynie kilka plików, różniących je od wersji wyjściowej – wtedy do jego odpalenia potrzebujesz również romu głównego. Często jednak klony są scalane z tytułem wyjściowym do jednego archiwum, co pozwala na odpalenie dowolnej modyfikacji gry, gdy dysponujesz jednym plikiem (ale o większej objętości naturalnie). Różne formaty plików mogą początkowo wywoływać nieco zamieszania, jednak nie przejmuj się zanadto. Ściągnij kilka gier wraz z ich klonami i przyjrzyj się zawartości archiwów. Wszystko powinno stać się jasne.

■■ MameNext – Buszując po stronach z romami, możesz natknąć się na pliki opatrzone taką właśnie etykietką. Często rodzi się pytanie: „Skąd ściągnąć emulator gier MameNext?". W rzeczywistości są to gry, nad emulacją których pracują twórcy Mame, a które powinna uruchamiać nadchodząca wersja emulatora. Czasem warto więc ściągnąć je zawczasu.

■■ WIP – Czyli „Work-In-Progress" – takie literki przy newsie sugerują, że wymienione gry będą obsługiwane przez najbliższą bądź jedną z najbliższych wersji emulatora. Naturalnie status WIP nie odnosi się jedynie do Mame. Jest on powszechnie używany w światku emulacji i nie tylko.

Zassij je np. z serwisu MameHot i umieść w folderze z grami.

Odpal emulator. Po lewej masz menu – dzięki niemu możesz sortować gry według wybranych kategorii. Jest to przydatne wówczas, gdy chcesz sprawdzić, jakie bijatyki lub shootery posiadasz. Po środku widzisz listę gier z wybranej kategorii. Po prawej mogą być wyświetlane zdjęcia automatów, artworki i krótka historia wybranej gry. Aby jednak cieszyć się tymi bajerami, należy udać się np. na MameHot i pobrać odpowiednie packi – określane zgodnie z zawartością jako Flyers, Cabinets czy Marquees. Wypakuj je do odpowiednich katalogów emulatora i już możesz cieszyć oczka widokiem prawdziwych arcade'owych maszyn.



Zagrajmy w coś!

A może by w coś zagrać? Ależ proszę! Dwa szybkie kliknięcia na wybrany tytuł i gramy. Ale, ale... Nie zapominaj, że obcujesz z automatem do gier, a nie konsolą czy komputerkiem. O co chodzi? A żeton wrzuciłeś? Za frajer chcesz grać, ghe ghe? ;-) Spoko, wciśnij 5, a wirtualny żeton wleci do uzy. Jeśli do zabawy chętne jest większe grono, uiszczają oni opłatę, wciskając odpowiednio 6, 7, 8. Aby rozpocząć grę, klepnij 1 (a towarzysze: 2, 3, 4). Sterowanie w dużej mierze zależy od konkretnej gry, ale najczęściej korzystasz z strzałek oraz lewego kompletu: Ctrl, Alt, Shift oraz Spacji. Najlepiej jednak od razu wciśnij TAB i skonfiguruj klawiaturę według własnych preferencji. Możesz tu również dokonać wielu interesujących zmian, m.in. pobawić się ustawieniami automatu. (Gra bez żetonów? Żaden problem!). W przypadku jakichkolwiek kłopotów z klawiszologią (i nie tylko) najlepiej odwołać się do pliku Mame32.chm. Jeśli uznasz, że gra wygląda paskudnie, możesz spróbować zmienić opcję wyświetlania obrazu. Klikasz prawym przyciskiem myszy na odpowiedniej grze z listy i wybierasz Properties ‡ Display. Często tryb Scanlines daje znakomite rezultaty. W innych zakładkach dostępne są m.in. opcje dźwięku i sterowania (koniecznie włącz obsługę pada/joy'a, jeśli takowego posiadasz).



A ja wolę swoją MAME...

Nie da się ukryć, że zabawa z emulatorem nijak się ma do radości obcowania z wielką maszyną arcade w zadymionym salonie. Smutne to, ale prawdziwe. Na szczęście można pójść krok dalej i podłączyć komputer do TV, tudzież skorzystać z wersji Mame dla Dreamcasta, PlayStation 2 czy Xboxa (tak, tak – i takie istnieją). Zabawa przed TV, z wygodnym padem w dłoniach, jest naprawdę przednia. Mało tego – totalni zwichrowańcy i złote rączki mogą pokusić się o budowę własnego automatu – odpowiednie schematy dostępne są w Sieci :)

A poważnie: pykanie w stare automatowe tytuły dostarcza masę frajdy (potrafi też być niezmiernie pouczające), jednak nie ma to jak partyjka w METAL SLUG na wielkim, odbajerowanym automacie z dużym ekranem i mocnym dźwiękiem. Dlatego, jeśli śmigając po deptaku w Ciechocinku, natkniesz się na Salon Gier, wstąp do środka i rozejrzyj się. Być może znajdziesz tytuł, w który zagrywałeś godzinami na Mame. Nie omieszkaj wtedy dokarmić automatu kilkoma żetonami – wyjdzie to wszystkim na zdrowie.

■■■ Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Z archiwum konesera

■■ STREET FIGHTER ALPHA 3 – Jedna z najlepszych bijatyk 2D prosto od Capcom. Multum postaci do wyboru, wciąż niezła grafika i animacja oraz złożony system walki zadecydowały o sukcesie gry. Mimo iż walki robią wrażenie chaotycznych, to w rzeczywistości wyłapanie wszystkich niuansów i dojście do wysokiego poziomu zajmuje masę czasu. Dla ambitnych. Zwolennicy beztroskiej jatki powinni zainteresować się np. MARVEL SUPER HEROES lub STREET FIGHTER.





■■ AFTER BURNER – Pamiętasz Terminatora 2? Na takim automacie szalał młody Connor. I choć przez te kilka lat grafika nieźle się zestarzała, a brak wielkiego automatu zubaża zabawę, to AFTER BURNER wciąż pozostałe jednym z ważniejszych dokonań Segi na polu arcade. Karkołomny lot myśliwcem pod gradem wrogich pocisków to wciąż ciekawe doświadczenie. Warto odpalić i przyciąć parę chwil, choćby po to, żeby sprawdzić, jak bawił się mały John.

Poszukaj w Sieci!

■■ www.mame.net – Oficjalna strona Mame. Sporo informacji na temat samego emulatora i innych ciekawych rzeczy. Warto wpaść choćby po to, aby poczytać najnowsze WIP-y.

■■ www.mamehot.com – Znakomity serwis w całości poświęcony Mame, w dodatku polski! Informacji jest tam mnóstwo – katalog emulowanych gier, historia projektu, rankingi przebojów i wiele innych. W przypadku jakichkolwiek pytań warto zajrzeć do obszernego FAQ. Niestety, parę miesięcy temu ze stronki zniknęły wszystkie romy. Na szczęście serwis broni się samą zawartością merytoryczną – musisz tam zajrzeć.

■■ www.mame.dk – Jeszcze do niedawna świetne źródło gier, teraz wypada tam zajrzeć, jeśli na MameHot nie znajdziesz potrzebnych informacji.

■■ http://emu.makii.pl – Tę stronę już chyba znasz. Kiedy z MameHot zniknęły romy, EmuDreams regularnie serwuje najnowsze komplety emulowych tytułów, poczynając od wersji 0.62. Gorzej ze starszymi (w sensie dodania do Mame) grami, ale i tak można znaleźć parę perełek. Szkoda tylko, że serwer jest często zapchany, a transfer dość marny.

■■ http://emulacja.in4.pl – Całkiem przyjemny serwisik; a dodatkowo pokaźna kolekcja romów dla Mame. Zdecydowanie warto odwiedzić.

■■ www.planetemu.net – Ogromna baza gier, bezproblemowy download, przyzwoity transfer... różowo? A i owszem. Linki do gier nie są opatrzone pełnymi tytułami, a jedynie nazwami zipów obsługiwanych przez Mame – trzeba najpierw sprawdzić, jak nazywa się plik z poszukiwaną grą. Z pomocą przychodzi sam emulator lub serwis MameHot.

■■ www.emuchina.net – Z pewnością już tu byłeś. Owszem, są tu również gry dla Mame. Warto powalczyć troszkę z hasłami do tak bogatych zbiorów.

SPAM – mailowe śmiecie

Jak skutecznie pozbyć się e-mailowych natrętów

Czy podczas czytania poczty często używasz klawisza Delete? Tak? Oznacza to, że twój adres wpadł w ręce spamerów...

Open-Relay'e

■■ Serwery, na których programy pocztowe nie są zabezpieczone przed osobami niepożądanymi. Za ich pomocą spamerzy rozsyłają dowolne ilości listów do milionów odbiorców. Często ludzie posiadający open-relay'e nie są świadomi, że ktoś za ich pośrednictwem prowadzi nielegalną działalność.

PolSpam

■■ Strona prowadzona przez kilkunastu administratorów. Możesz na niej podać adres spamera, uprzednio przesyłając otrzymaną od niego wiadomość. Jego adres zostanie umieszczony w bazie adresów spamerów.

MAPS

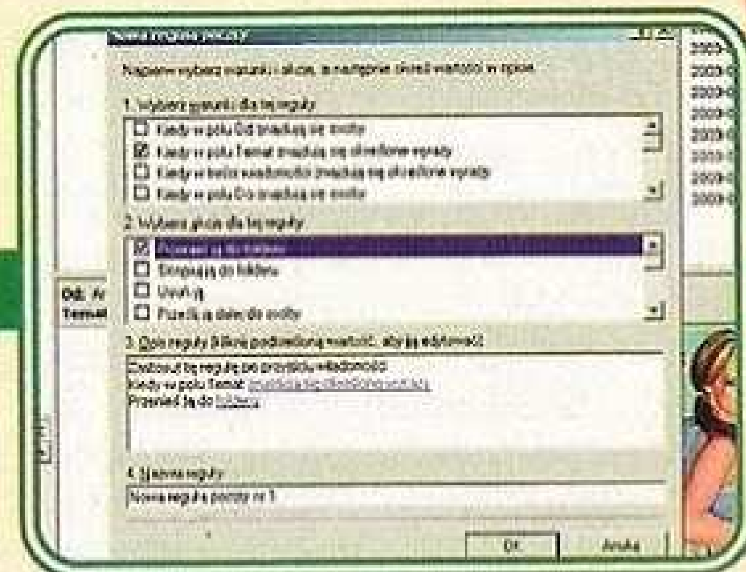
■■ Grupy ludzi, którzy zrzeszają się w celu obrony przed spamem.

Mianem spamu można określić każdą wiadomość, na dostarczenie której nie wyraziłeś uprzednio zgody. Każdy widział kiedyś e-maila w stylu: „Wygrałeś czerwonego mercedesa i złotą rybkę", prawda? Obecnie najpopularniejszym rodzajem spamu, ze względu na liczną grupę zwolenników, są łańcuszki szczęścia. Skłaniają one do przesyłania przyjaciołom i znajomym złotych myśli. W konsekwencji prowadzi to jednak tylko do błyskawicznego zapychania skrzynek pocztowych oraz wyprowadzania z równowagi ich właścicieli. Niechciane wiadomości o charakterze komercyjnym zawierają materiały reklamowe firm, które w ten sposób pragną pozyskać szerokie rzesze klientów. Naiwnych ludzi kuszą obietnicami powiększenia sumy pieniędzy na koncie bankowym, a dzieci narażają na przeglądanie materiałów o treści pornograficznej. Listom nierzadko towarzyszą tajemnicze załączniki. Warto w tym miejscu wspomnieć, że często okazują się one wirusami lub innego rodzaju URL-owymi robaczywcami.

Korzyści i konsekwencje

Korzyści z przesyłania spamu odnoszą tylko osoby go rozsyłające. Król internetowych spamerów, Alan Ralsky, dorobił się fortuny poprzez tego rodzaju nielegalną działalność. Zbuntowani internauci postanowili jednak udowodnić prawdziwość stwierdzenia „Nie czyń drugiemu, co tobie niemiłe". Ralsky zasypywany jest obecnie milionami papierowych broszurek z kampanii reklamowych, do których został zapisany przez zirytowanych jego postępowaniem użytkowników Sieci. Kilogramy ulotek pod jego dom przywożą specjalne ciężarówki. Jednak najczęściej za spamem nie kryją się pojedyncze osoby, ale wielkie korporacje. Amerykańskie przedsiębiorstwo MonsterHut zostało oskarżone przez stanowego prokuratora o rozsyłanie materiałów reklamowych. Proces wytoczono na podstawie skarg kilkudziesięciu tysięcy adresatów. Firma przegrała sprawę, ponieważ udowodniono jej, że swoją działalnością naruszyła ustawę o ochronie bezpieczeństwa i prywatności obywateli.





Skuteczną metodą obrony przed spamem jest zdefiniowanie reguł zarządzających pocztą – Utwórz regułę z wiadomości

W świetle prawa

W Polsce istnieje siedem regulacji prawnych mających związek ze spamem. Podstawą jest tekst Konstytucji RP, na mocy którego „każdy ma prawo do ochrony prawnej życia prywatnego (...) oraz decydowania o swoim życiu osobistym". W marcu tego roku weszła w życie ustawa regulująca zasady świadczenia usług drogą elektroniczną. Na jej podstawie osobom przesyłającym niezamówioną korespondencję grozi kara grzywny. Ponadto istotna jest również ustawa o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, w której także poruszany jest problem ingerencji w sferę prywatną każdego człowieka. W momencie wstąpienia Polski do Unii Europejskiej niechciane przesyłki będą podlegały również innym regulacjom prawnym, które jednoznacznie uznają je za nielegalne. Spam łamie na domiar złego Netykietę, czyli zbiór zasad ustalonych w celu przyjemnego i bezstresowego korzystania z Internetu.

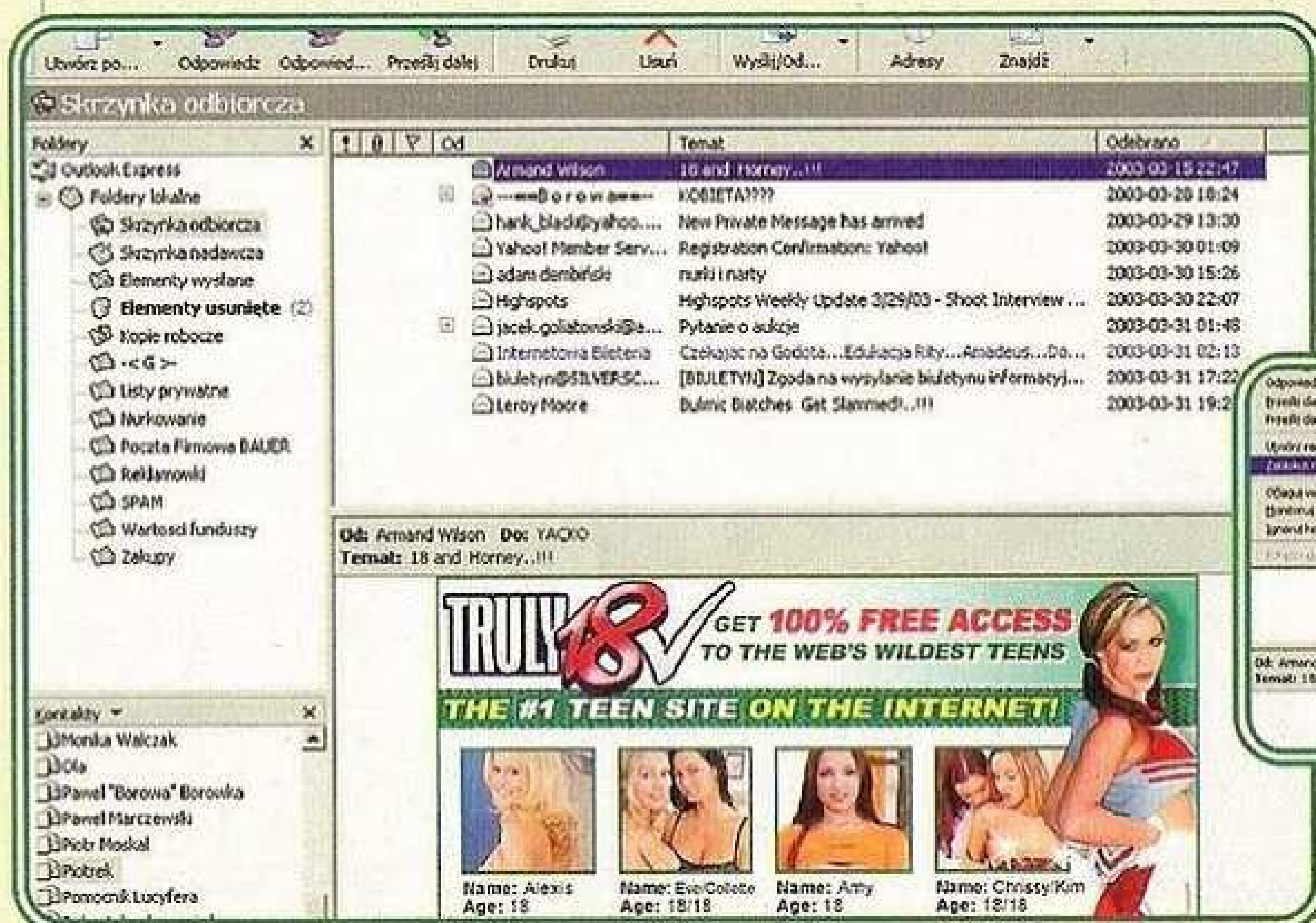
Jeśli niechciana korespondencja pochodzi od jawnego, zawsze tego samego nadawcy, możesz go zablokować, wybierając polecenie Wiadomość | Zablokuj nadawcę

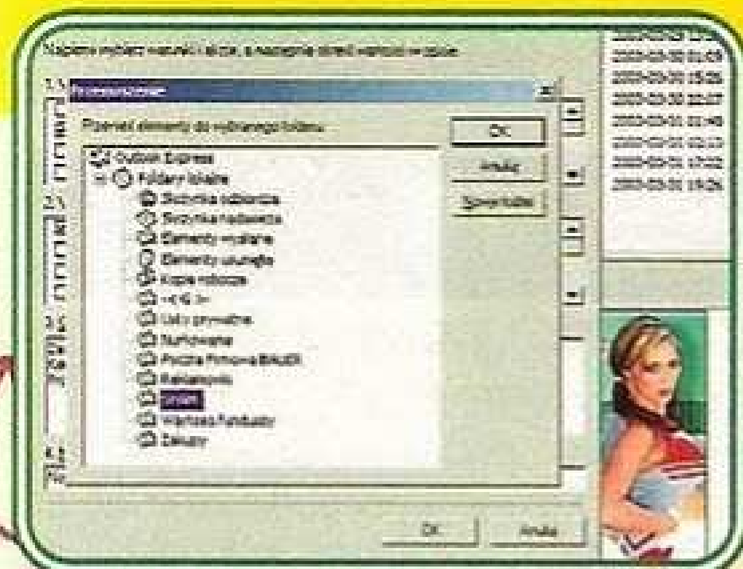
Zbieranie e-maili

Firmy pragną pozyskać jak największą ilość adresów skrzynek pocztowych, aby rozsyłać ich posiadaczom materiały reklamowe. Jednym z prostszych sposobów zdobywania adresów e-mail jest zamieszczanie na stronach WWW specjalnych formularzy. Oferują one gigantyczne korzyści w zamian za podanie konkretnych informacji (czytaj: e-maila). W przypadku bezmyślnego wpisania swojego adresu w każde napotkane okienko użytkownicy winni są sami sobie. Po upływie niewielu dni ich skrzynka zostanie obciążona kilkoma megabajtami bezużytecznych reklam. Rejestrowanie internautów równoznaczne jest z wpisaniem ich do bazy danych (bazami są wykazy, w których umieszczono określone dane, najczęściej ułożone w kolejności alfabetycznej).

O wiele szybszą metodą wykorzystywaną przez spamerów jest kupowanie @ („małpek") u hurtownika. Nielegalny handel e-mailami ostatnio rozwinął skrzydła, a spamerzy w ten sposób bezprawnie zaopatrują się w miliony adresów. Warto zadać pytanie, w jaki sposób tworzono tak ogromne bazy danych? Otóż wszystkiemu winne są specjalne programy przeszukujące strony WWW oraz posty na grupach dyskusyjnych. Wyłapują one ciągi znaków, które zawierają znaczek @, co w konsekwencji prowadzi do tworzenia list zawierających niewyobrażalne ilości adresów z całego globu. Świetną metodą walki z tego rodzaju procederem jest zastępowanie małpki w witrynach WWW zwykłym gifem, którego program nie będzie w stanie odczytać bądź zapisywanie adresu w postaci usunto_login@domena.

Kolejną możliwością pozyskania „małpek" są łańcuszki szczęścia, które w XXI wieku zaczęły stanowić prawdziwą plagę Internetu. Traktują głównie o miłości, przyjaźni i innych bezcennych wartościach naszego życia. A dlaczego tkwi w tym oszustwo? Otóż przesyłając daną wiadomość grupie przyjaciół, liczącej na przykład 10-15 osób, nieświadomie przekazujesz ich adresy w ręce nieuczciwego człowieka, który chce zarobić w ten sposób parę złotych.







Niebezpieczeństwo

Spam stanowi często duże niebezpieczeństwo dla twojego komputera. Co prawda nierealne jest dołączenie do wirtualnej przesyłki wąglika ;-), ale istnieje wiele innych potencjalnych zagrożeń. Na przykład: maile zawierają dużo odnośników w postaci obrazków i linków tekstowych. Poprzez bezmyślne klikanie na te oferty, możesz narobić sobie prawdziwego bigosu. Niewykluczone, że link w postaci www.games.com okaże się plikiem wykonywalnym. Jak to działa? Nazwa przyjmie postać „www.games", a rozszerzenie, które oddzielono kropką, „com". Oznacza to, że zamiast obejrzeć stronę WWW, uruchomisz nieświadomie aplikację pod MS-DOS'em, a ukryty tam niechciany program może nieźle zawirusować ci komputer. Wielu internautów, nie zauważając podstępu, bezmyślnie klika na linki, a potem wyje z rozpaczy. Zważywszy na fakt, że metoda działa, programiści tworzący wirusy dalej ją wykorzystują.

W niektórych listach możesz natknąć się na różnego rodzaju załączniki, które zwykle przyjmują rozszerzenia .exe i .com. Są to aplikacje i istnieje duże prawdopodobieństwo, że plik o niewinnej brzmiącej nazwie Movie1, okaże się wirusem. Czasem lepiej przezwyciężyć ciekawość i usunąć ściągnięty plik, niż narażać się na formatowanie dysku lub utratę danych. Niektóre portale umożliwiające zakładanie kont e-mail postanowiły uchronić użytkowników przed wirusami. Dobrym przykładem jest Wirtualna Polska (www.wp.pl), która stworzyła Skaner Antywirusowy. Kilka miesięcy temu zmieniono jego działanie, podmieniając rozszerzenia wysyłanych plików. Dzięki temu zapobiega się automatycznemu uruchomieniu się aplikacji. Osoba, która otrzyma plik o nazwie setup.exe, zobaczy komunikat Skanera Antywirusowego i plik o zmienionej nazwie, np: setup_exe.dat. Aby uruchomić program, wystarczy przy zapisywaniu go na dysk przywrócić jego pierwotną nazwę.

Kolejne zagrożenie stanowi podawanie dokładnych danych. Np. nieuczciwy nadawca maila informuje cię o wygranej w konkursie lub okazyjnej cenie zakupu w sklepie internetowym. Zwykle najpierw gratuluje użytkownikowi, by potem wykorzystać jego naiwność i zdobyć dokładne dane osobowe (stanowiące początek kolejnych szachrajstw internetowych). Tak więc, aby uniknąć bardzo czasem nieprzyjemnych skutków własnej naiwności, lepiej powstrzymać ciekawość i nie być tak łatwowiernym. Istnieje bowiem szansa, że gdzieś w Sieci ktoś już ostrzy sobie na ciebie zęby...

▪▪▪ Izabela „Izabelka" Stokłosa

Jak się bronić?

▪▪ Duże przedsiębiorstwa nie mogą pozwolić sobie na bagatelizowanie problemu spamu. Do walki ze spamem najczęściej wykorzystywane są specjalne programy. Aplikacje te łączą się z serwerem pocztowym, zanim zrobi to program pocztowy. Następnie w wiadomościach szukają charakterystycznych dla spamu słów, np: „Congratulations" lub „You win!". Sprawdzają również, czy adresy, z których nadesłano posty, nie znajdują się na liście zablokowanych nadawców. Niestety, wielu spamerów podmienia adresy e-mail, uniemożliwiając ich wykrycie w bazach danych. Rezultaty działania filtrów korespondencji zwykle bywają niezadowalające. Firmy często kupują niezwykle kosztowne oprogramowanie, które filtrując pobieraną pocztę, „uczy się" wykrywać nowe cechy wyróżniające spam spośród normalnych maili.

▪▪ Zwykły użytkownik nie jest w stanie zakupić drogiego oprogramowania. Pozornie najprostszą metodą usuwania spamu jest po prostu kliknięcie na odnośnik, który wypisze cię z subskrypcji. Nic bardziej mylącego! Utwierdzasz wtedy spamera w przekonaniu, że z tego adresu e-mail ktoś korzysta i warto na niego wysyłać „reklamówki". I w efekcie nękany będziesz jeszcze większą ich liczbą.

▪▪ Do jednych z najlepszych sposobów ochrony przed spamem warto zaliczyć same reguły poczty. Opiszę krótko ich działanie na podstawie jednego z bardziej znanych i najchętniej wykorzystywanych programów, czyli Outlook Express. Kliknij kolejno Narzędzia > Reguły wiadomości i wybierz „Poczta". Utwórz „nową regułę" wiadomości. W pierwszej kolejności wybierz warunki reguły, czyli zasady, jakie musi spełniać mail. W drugim oknie dokonujesz wyboru akcji, np: usunięcie wiadomości, skopiowanie jej do określonego folderu czy wyróżnienie kolorem. W trzecim polu ustalasz konkretne kwestie dotyczące wiadomości. Warto skorzystać z listy zablokowanych nadawców, wpisując tam wszystkie adresy, z których nie życzysz sobie otrzymywania wiadomości. Do obrony przed spamem służą również specjalne aplikacje, takie jak Spam Killer czy Spam Detective.

▪▪ Jeżeli nie skorzystasz z żadnej możliwości obrony przez spamem, musisz pozostać przy starej, wypróbowanej metodzie: przeglądania poczty za pomocą klawisza Delete :-) Tylko nie narzekaj, jeżeli pewnego pięknego dnia klawisz się zatnie!

Najlepsze w Sieci...

Wiosna zadomowiła się u nas na dobre. Najwyższy czas wyłączyć na chwilę komputer i ruszyć w plener – najlepiej na rowerze.



http://www.bikepl.com



http://www.bike-zone.com



http://www.rower.nutka.net



http://www.bikemag.com



http://www.bikeboard.wp.pl



Dziury w przeglądarkach
http://bcheck.scanit.be/bcheck/index.php

Nie od dziś wiadomo, że produkty giganta z Redmond do doskonałych nie należą. Nie zmienia to jednak faktu, że większość funkcjonującego obecnie oprogramowania została stworzona przez programistów pobierających pensję u Billa Gatesa. Dominacja Microsoftu objawia się szczególnie w sektorze przeglądarek internetowych. Różne wersje Internet Explorera działają na ponad 80. procentach komputerów podłączonych do Sieci. Niestety, Explorer nie należy do bezpiecznych aplikacji. Roi się w nim od różnego rodzaju dziur i bugów.

Pod adresem **http://bcheck.scanit.be/bcheck/index.php** znajdziesz stronę, na której belgijska firma ScanIT udostępniła program badający bezpieczeństwo przeglądarek. Wybierać możesz spośród dwóch rodzajów testów: całościowego (26 symulowanych ataków) lub specjalnie dostosowanego do danego typu przeglądarki. Według zapewnień autorów, Browser Security Check jest w stanie zidentyfikować ponad sto różnego rodzaju dziur.



Wszystko w jednym
http://www.start5.com

Zjawisko Internetu przypomina trochę biblijny potop, czyli nadmiar wód, w których można utonąć. Tak o Internecie pisze Stanisław Lem i nie sposób się z nim nie zgodzić. To właśnie w Sieci, jak nigdzie indziej, zalewani jesteśmy terabajtami nikomu nie potrzebnych śmieci informacyjnych. Na szczęście są takie strony jak mieszcząca się pod adresem **http://www. start5.com/**, dzięki której możesz łatwo odnaleźć się wśród sieciowych odmętów. Serwis Start5 gromadzi w jednym miejscu adresy najbardziej przydatnych witryn. Są tu więc linki do największych polskich portali, wyszukiwarek, stron o muzyce, sporcie, gospodarce i wielu, wielu innych. Całość ułożono w taki sposób, że zawsze bez problemów dotrzesz do potrzebnych informacji. Jak twierdzą autorzy, strona Start5.com to Idealna Strona Startowa.





Ach te komórki
http://www.portalgsm.pl

Telefony komórkowe mają już niemal wszyscy – z tego prostego powodu, że w dzisiejszych czasach nie sposób obejść się bez bezpośredniej łączności z rodziną oraz przyjaciółmi. Również w Internecie tematyka komórkowa jest niezwykle popularna. Jeśli chcesz być na bieżąco ze wszelkimi nowościami telekomunikacyjnymi, odwiedzaj regularnie stronę **http://www. portalgsm.pl/**. Znajdziesz tu dużo interesujących artykułów o rynku i technologii komórkowej. Jeśli przymierzasz się do kupna aparatu, to zajrzyj koniecznie do zamieszczonych tu testów różnych urządzeń. Na szczególną uwagę zasługuje kącik przeznaczony dla majsterkowiczów. Znajdziesz tutaj sporo artykułów o ściąganiu blokad sim-lock oraz wiele innych porad przydatnych entuzjastom GSM.





Bieszczadzki szlak
http://www.bieszczady.pl

Wiosna to doskonały okres, żeby odpocząć trochę od komputera i wybrać się w plener. Nic tak dobrze nie robi na skołatane nerwy jak wycieczka w ciche i spokojne Bieszczady. Malownicze połoniny i rozległe wrzosowiska doskonale nadają się do „podładowania baterii" po zimowej przerwie. Niestety, nie każdy ma czas i możliwości, aby wypuścić się na taką wyprawę. Między innymi dla takich osób powstał specjalny serwis mieszczący się po adresem **http: //www.bieszczady.pl**. Niedawno Bieszczadzki Portal Internetowy uatrakcyjniły aktualizowane co 30 sekund obrazy najwyższych szczytów w Bieszczadach – Halicza i Tarni-

Stare, ale jare
http://staregry.com



Mimo, że co miesiąc pojawia się kilka nowych gier, wśród starszych graczy panuje opinia, że od czasu do czasu warto wrócić do klasyki. Jeśli chcesz przypomnieć sobie niemłode, ale wciąż atrakcyjne gry, zajrzyj na stronę **http://StareGry.com**. Znajdziesz tu prawie 200 niezapomniaych tytułów. Strona jest sprawnie redagowana i można liczyć na to, że będzie często aktualizowana. Opisywana witryna została doceniona m.in. w prestiżowym plebiscycie „i-net awards".

Komiksowa agencja
http://wrak.pl

Na całym świecie komiksy popularne są od wielu dziesięcioleci. W naszym kraju zawsze traktowane były odrobinę po macoszemu, jako gorsza wersja literatury. Z tego też powodu nie dorobiliśmy się wielu sławnych autorów komiksów. Przez wiele lat, poza Grzegorzem Rosińskim, Januszem Christą i Papciem Chmielem, praktycznie nie było żadnego polskiego twórcy komiksów znanego szerokiej rzeszy czytelników. Sytuacja zaczęła zmieniać się dopiero kilka lat temu. Bardzo szybko nadrabiamy zaległości i powoli dobijamy do światowej czołówki. Boom na komiksy trwa już od jakiegoś czasu i nic nie wskazuje na to, że szybko się skończy.

Jedna z najlepszych polskich stron komiksowych znajduje się pod adresem **http://www.wrak.pl**. Serwis jest niezwykle profesjonalnie redagowany, o czym świadczą liczne przyznane nagrody. Każdy fan komiksów znajdzie tu najświeższe informacje z komiksowego światka: o większości odbywających się imprez, o nowościach wydawniczych itp.

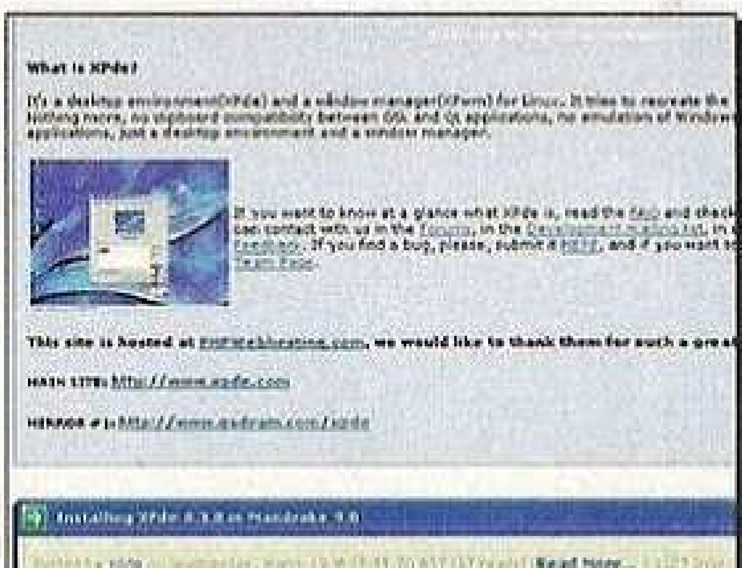


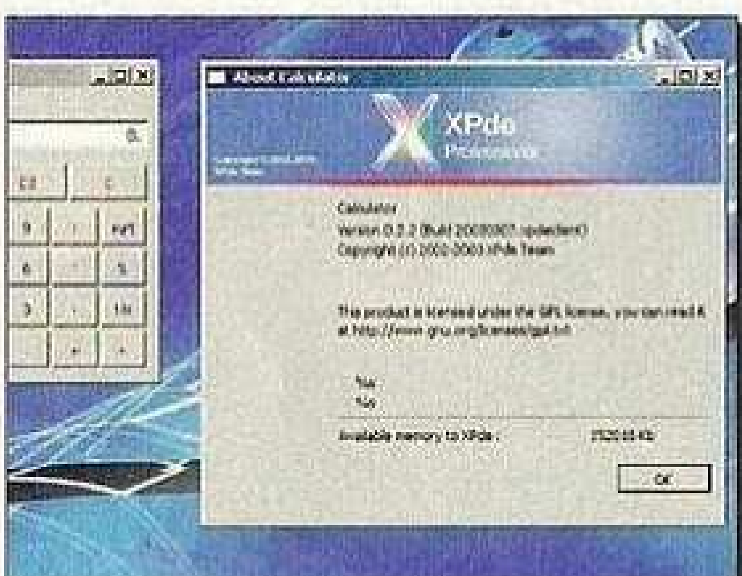
LinuxXP
http://www.xpde.com

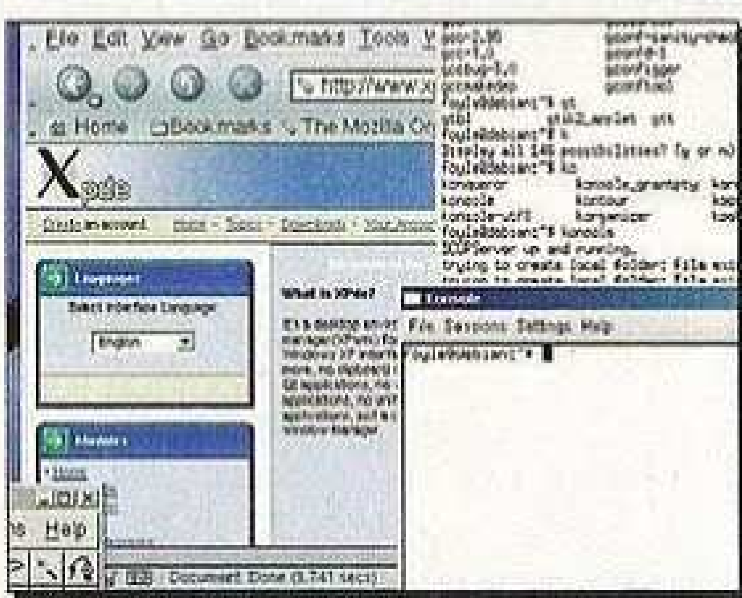
Programy komputerowe są zazwyczaj bardzo drogie. Dobry program graficzny lub pakiet biurowy to wydatek rzędu kilku tysięcy złotych. Niewielu na to stać, więc spora część użytkowników komputerów wybiera piracką kopię. Jest jednak wyjście, które umożliwi ci jednocześnie korzystanie z dobrych programów i nie nabijanie kieszeni piratom. Wystarczy zmienić system operacyjny na całkowicie darmowy Linux i korzystać z masy bezpłatnego oprogramowania.

Słyszałeś pewnie, że Linux jest strasznie trudny w obsłudze i w instalacji. Otóż nie jest to do końca prawdą, Linux wprawdzie okazuje się trochę bardziej zawiły od Okienek, ale przecież wszystkiego można się nauczyć.

Co więcej, przejście z Windowsów na Linuksa wcale nie musi wiązać się ze zmianą znanego środowiska pracy. Twórcy oprogramowania XPde przygotowali specjalną nakładkę graficzną na Linuksa, która do złudzenia przypomina nowy system operacyjny Microsoftu. Dzięki temu osoby nieznające Linuksa mogą znacznie szybciej rozpocząć pracę w tym systemie. Jeśli te argumenty cię przekonały, wejdź na stronę **http://www.xpde.com/**, a tam znajdziesz odpowiednie pliki do ściągnięcia.







cy. Kamerę zainstalowano w Lutowiskach, na 30. maszcie w Ośrodku Informacyjno-Edukacyjnym Bieszczadzkiego Parku Narodowego. Kolejną kamerę z długoogniskowym obiektywem twórcy serwisu planują umieścić w samym sercu gór. Dzięki Sieci możesz wyruszyć na bieszczadzki szlak bez ruszania się z fotela.

Szpiegom mówimy NIE
http://doa2.host.sk

Po upadku Napstera, a następnie wielu innych firm oferujących usługi P2P (peer to peer) na rynku pozostali tylko najbardziej wytrwali. W tych trudnych warunkach duży sukces odniósł program Kazaa Media Desktop, który działa na podobnej zasadzie co Napster, z tym, że nie wykorzystuje centralnego serwera, więc kłopoty prawne ma raczej z głowy. Kazaa ma bardzo dobrze rozwiązany system pobierania plików, które można ściągać z kilku miejsc jednocześnie. Nie trzeba dodawać, że znacznie zwiększa to szybkość transferu. Program ma możliwość wznawiania przerwanego transferu. Na pochwały zasługuje również bardzo dobrze i przejrzyście przygotowany interfejs oraz rozbudowany system wyszukiwania. Jednak w miarę powstawania nowszych wersji Kazaa programiści dodawali do niego coraz więcej reklam oraz różnego rodzaju niewielkich programików umożliwiających śledzenie poczynań użytkowników. Jeśli chcesz pozbyć się tych niedogodności, wystarczy, że zainstalujesz alternatywnego klienta, na przykład program Kazaa Lite.

Kazaa Lite pozbawiony jest uciążliwych reklam i programów szpiegujących. Ponadto autorzy aplikacji udostępnili wiele dodatkowych opcji konfiguracyjnych niedostępnych w oryginale. Dzięki obecnym w Sieci plug-inom można niemal dowolnie modyfikować właściwości programu. Kazaa Lite można ściągnąć ze strony **http://doa2.host.sk/**, na której ponadto znajdziesz szczegółowy opis dodatkowych możliwości programu.



Alexander Winciorek



Animatrix

O kontynuacjach „Matrixa" wiesz już wszystko bądź prawie wszystko. Nie odkryty pozostał jeszcze najgłębszy sekret filmu, czyli „kto zabił?" (osobiście stawiam na ogrodnika). Dużo mniej natomiast wiadomo o towarzyszącej temu obrazowi serii filmów animowanych o wspólnym tytule „Animatrix". A szkoda, bowiem są one co najmniej równie ciekawe co sam „Matrix". Cykl składa się z dziewięciu epizodów wyreżyserowanych przez siedmiu twórców wywodzących się z nurtu japońskiej animacji. Scenariusze do czterech historii napisali sami Andy i Larry Wachowscy, a nad pozostałymi sprawowali osobisty nadzór. Obecnie na oficjalnej stronie „Animatrixa" – www.theanimatrix.com – dostępne są dwa odcinki serii: „Program" i „The Second Renaissance (Drugi Renesans) part 1", kolejne pojawią się już wkrótce. W kinach natomiast będzie można zobaczyć „Ostatni Lot Ozyrysa", który będzie wyświetlany przed filmem „Oszukać Przeznaczenie 2". Całość, w tym pozostałe epizody: „Drugi Renesans: część 2", „Rekord Świata", „Historia Ucznia", „Opowieść Detektywa", „Nawiedzony Dom" i „Zniewolony" do zobaczenia tylko na VHS i DVD dopiero od 6 czerwca.

„Ostatni Lot Ozyrysa" wyreżyserował Andy Jonesa, który wcześniej współtworzył animację do szczytowego osiągnięcia epickiej grafiki komputerowej, czyli „Final Fantasy: The Spirits Within". „Ostatni Lot" precyzyjnie nawiązuje do głównego wątku serii. Przedstawia walkę grupy ludzkich rewolucjonistów, którzy starają się dostarczyć ostrzegawczą wiadomość dla Neo i jego towarzyszy w Zion – wiadomość, której ostateczne przekazanie stanowi kluczowy punkt akcji filmu „Matrix: Reaktywacja".

▪▪▪ Marcin „Qłak" Kułakowski



Oszukać przeznaczenie 2

Pierwsza część młodzieżowego horroru „Oszukać przeznaczenie" opowiadała o grupce młodych ludzi, którzy pod wrażeniem hipnotycznej wizji ich przyjaciela zdecydowali się nie lecieć samolotem na szkolną wycieczkę. Dzięki temu wymknęli się śmierci z łap i nie zginęli w potwornej katastrofie... Ale śmierć nie odpuściła. Tych, którzy ją zwiedli, złapała w inny sposób. Na przejściu dla pieszych, w łazience, na przejeździe kolejowym... Trzeba jej tylko było dać czas na skonsultowanie się ze specami od efektów specjalnych!







W „Oszukać przeznaczenie 2" śmierć znów zostaje okpiona. Tym razem za skórę zachodzi jej sympatyczna nastolatka, która wyrywa z kościstych łap – z samochodów przygniecionych kłodami drewna bądź przypalonych ogniem – grupkę młodych ludzi. Co gorsza, dziewczyna od razu odkrywa, co się święci, i rozpoczyna heroiczny bój o życie. Ściąga nawet na pomoc kolesia z pierwszej części, który jakimś cudem zapewnił sobie bezpieczeństwo. Tymczasem śmierć (przedstawiona tu jako złośliwa, niewidzialna siła) dwoi się i troi, konstruuje zmyślne pułapki, psuje mikrofalówki, rozrabia na budowie, niszczy windy, powoduje inne niebezpieczne wypadki i nawet szpitala w spokoju zostawić nie zamierza. Taką to tylko... na śmierć skazać!

Na koniec ciekawostka – autorzy serii bawią się z widzami, podsuwając im szereg subtelnych aluzji i tropów do odkrycia. Przykładowo bohaterowie pierwszej części nosili znane wszystkim miłośnikom horrorów nazwiska, m.in. Schreck, Hitchcock, Lewton i Murnau. W drugiej części zabawa trwa w najlepsze: po ekranie paradują Carpenter i Corman.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

X-MEN 2





O tym filmie nie wiadomo zbyt wiele. Producenci kryją się za podwójną gardą i starają się ostrożnie dawkować informacje. Nie chcą wyjawić za wcześnie największych tajemnic scenariusza, gdyż liczą, że w ten sposób podgrzeją atmosferę i ściągną do kin ciekawskich z natury widzów. O tym, czy była to dobra strategia, przekonasz się w maju. Mniej więcej w tym samym czasie film wkroczy do polskich kin.

Wiedza wiedzą, a niewiedza – głupotą. Dlatego właśnie CLICK! napadł producentów „X-Men 2" i wycisnął z nich supertajne, choć niespójne informacje. Okazało się na przykład, że zdaniem jednego z nich fabuła filmu skoncentruje się wokół walki tytułowych mutantów z nową odmianą wirusa, mogącą zniszczyć ich organizmy. Tymczasem drugi sugeruje, że to nie wirus, a ludzie stanowić będą największe zagrożenie. Ktoś dokonuje zamachu na prezydenta USA i podejrzenie pada na uczniów profesora X. Stryker wraz ze swoją współpracowniczką Anną Reynolds postanawiają zaatakować Akademię Utalentowanej-Inaczej Młodzieży i spuścić mutantom tęgie baty. Sztuka ta udaje mu się, ale tylko częściowo...

Na ekranie pojawią się m.in. Kelly Hu (Lady Deathstrike), Brian Cox (Stryker), Rebecca Romijn-Stamos (Mystique), Ian McKellen (Magneto), Patrick Stewart (profesor Xavier), Hugh Jackman (Rosomak), Halle Berry (Sztorm), Famke Janssen (Jean Grey), James Marsden (Cyklop), Alan Cumming (Nightcrawler), Anna Paquin (Rogue) i Shawn Ashmore (Iceman). Całość zyska znacznie bardziej mroczne kształty, tak więc miłośnicy rasowych dreszczowców znajdą tu również coś dla siebie. Producenci potwierdzili też, że w przypadku sukcesu film doczeka się jeszcze jednej kontynuacji – jej premiera odbędzie się za niecałe trzy lata.

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Statek widmo



W prologu filmu „Statek Widmo" na luksusowym liniowcu Antonia Graza trwa wielki bankiet. Piosenkarz zabawia zgromadzonych na sali balowej gości, ci raczą się szampanem i podziwiają swe wytworne stroje. Chwilę później wszyscy już nie żyją... Jedynie dziewczynka, która tańczyła z jednym z oficerów, z przerażeniem rozgląda się po sali. Czeka ją naprawdę długa podróż! Czterdzieści lat później załoga łodzi Arctic Warrior odnajduje na morzu Beringa zaginiony okręt. Zgodnie z prawem morskim stanowi on obecnie własność znalazcy. Nic dziwnego, że grupka doświadczonych żeglarzy bierze rdzewiejącą Antonię Grazę na hol. Marynarze planują odholować ją do najbliższego portu i tam wyremontować bądź sprzedać na złom. Sęk w tym, że pokład wiekowego liniowca kryje pewną mroczną tajemnicę. Kto ją pozna zbyt późno, zginie.



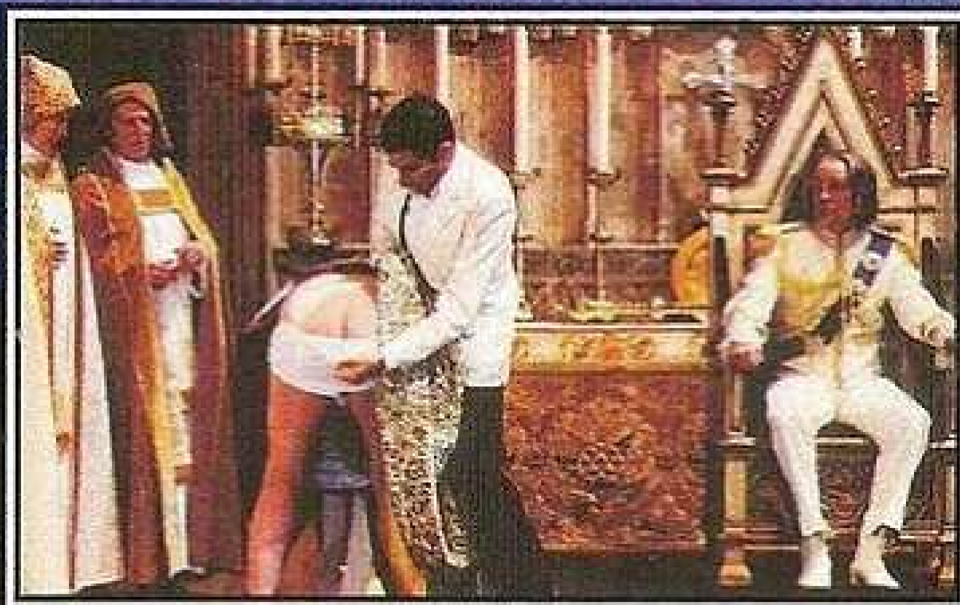
Obraz „Statek Widmo" został wyreżyserowany zgodnie z zasadami gatunku. Nie brakuje w nim mrocznych, wilgotnych pomieszczeń, w których każdy szmer zwiastuje nadejście przyczajonej grozy. Pojawiają się też serie przerażających okrzyków, koszmarnego wołania o pomoc, wreszcie chaotyczne pogonie wąskimi korytarzami rdzewiejącego okrętu. Nawet bohaterowie są stereotypowi: na ekranie pojawiają się zapijaczony Irlandczyk, napalony Murzyn i Meksykanin paplający w kółko o szybkich samochodach. Cóż to oznacza? Odrobinę strachu w ciemnej, kinowej sali. A to przecież tygrysy lubią najbardziej.



Amerykańscy krytycy nie byli filmem zachwyceni. Twierdzili jednak, że obraz trzyma w napięciu i zasługuje na miano morskiego połączenia „Lśnienia" z „Obcym: Decydujące Starcie". O dziwo tylko nieliczni dziennikarze zwracali uwagę na fakt, że statki naprawdę giną na morzu. Ot, choćby słynna Mary Celeste, znaleziona po 59 dniach od zaginięcia... z ładownią pełną towarów. Bez śladów bitwy czy jakiegokolwiek przelewu krwi. A jednak – z niewiadomych przyczyn opuszczona przez załogę...

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Johnny English



Z pewnością poznałeś już Jamesa Bonda, najlepszego agenta Jej Królewskiej Mości się na łóżku. Niestety, Królowa, mimo aktywnej pomocy wspomnianego lodolamacza damskich serc, coś się na owym kimaczu umościć nie może. W związku z tym szykuje małą inwazję na polskie wsie, miasteczka, krowy i kina. Chce wyprzeć z nich lokalne komedie (m.in. „Psi 2: Ostatni kret", „tEdi Beer", „Dzień Ćwira") i podstępnie zastąpić je brytyjskimi jasiofasolami. Cóż to oznacza dla rodzimej kinematografii? Spotkanie z najgorszym agentem świata, zakałą rodu Forsyte'ów, psem Baskerville'ów i intelektualną nędzą na skalę międzyfasolową... Z Englishem. Johnnym Englishem. Szalenie niebezpiecznym szaleńcem.



Sprawa się ma tak: Gwidonia Pokrack miał na sprzedaż psa, lecz zombie wykupiły mniejszościowy udział w korporacji Adam Małysz, Złote Globy i podziękowania, choć Bush się nie ugiął i zaatakował Irak. Po wielu parapetach okazało się, że klejnoty królowej (nie mylić z klejnotami króla) zostały skradzione, po czym porwane i wyniesione w celu kradzieży! Za wszystkim stoi niejaki Francuz i to właśnie Johnny English ma je odnaleźć. Oczywiście sprawa posiada dwa sęki, o które Jaś Fasola drze sobie koszulę. Kleptomanem okazuje się bowiem John Malkovich, aktor znany z tego, że jest dobrym aktorem, zaś dobrze zakonspirowaną laskę gra podwójna agentka Natalie Imbruglia, znana z tego, że śpiewa głośniej niż nuci.



Poprzedni pełnometrażowy film Jasia F., „Nadciąga totalny kataraktyzm", okazał się sukcesem na miarę wydania pierwszego numeru „Gameszpana", magazynu poświęconego życiu płciowemu kierowców ciężarówek marki Star. Od tego czasu Jasiek zagrał w „Skubidu" i „Wyścigu szczylów". Czy jako Johnny English powtórzy ów sukces, czy też zassa niczym silnik po włączeniu ssania na ssaniu po wyssaniu mleka z butelki niemowlęcia ssaka? Tego nie wie nikt. Nawet George Michael. No i Georgios Panayiotou, ale o nim nikt już nie pamięta...

▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski



9 filmów klasyków anime

Poszczególne epizody przedstawiają to, co Japończycy nazywają „opowieściami dygresyjnymi". Składają się na nie zarówno obrazy walki ludzi z maszynami, jak i zwykłe obrazki z życia codziennego świata znanego z „Matrixa".

„Drugi Renesans" stanowi tło dla całej trylogii „Matrixa". Szczegółowo przedstawia historię pojawienia się inteligentnych robotów, ich buntu i walki z rasą ludzką o przetrwanie. Obrazy w tym epizodzie są okrutne i poruszające. Przywodzą na myśl dokumenty o Holocauście i konflikcie wietnamskim. Egzekucje i masowe groby, tyle że tutaj ofiarami są nie ludzie, ale roboty.

W „Programie" wojownik znajdujący się wewnątrz stylizowanej na samurajską gry wojennej jest buntownikiem żyjącym poza światem Matrix i jest kuszony wizją powrotu do tego „programu".

„Zniewolony" to historia wrażliwego, „czującego" robota, wrzuconego w symulację „Matrixa".

„Opowieść Detektywa" przedstawia śledztwo prywatnego „łapsa", poszukującego największej femme fatale, wojowniczki Zion, znanej jako Trinity (głosu jej użycza Carrie Anne Moss).

Inny epizod, w którym głosy dubbingują Keanu Reeves i Carrie Anne Moss, „Historia Ucznia", przedstawia postać, którą poznasz dopiero w „Matrix Reaktywacja".

Na uwagę zasługuje też muzyka dołączona do „Animatrixa". Na ścieżce dźwiękowej znalazły się utwory m.in. Juno Reactor, Death in Vegas, Meat Beat Manifesto.

▪▪▪ Marcin „Qłak" Kułakowski



Zdjęcia: Warner Bros., Warner Bros. Home Video, UIP, Syrena Entertainment Group

CLICK! to już 3 lata!

Z okazji naszych urodzin (jak ten czas leci...) rozdajemy prezenty! Każdy, kto weźmie udział w naszych konkursach, ma szansę wygrać jedną z wielu atrakcyjnych nagród. Wśród nich znajdziecie niepowtarzalne upominki, których nie kupicie w żadnym sklepie... (patrz: walizka CLICKA!). Zapraszamy do zabawy – możecie wybrać nagrodę, o której marzycie albo zaufać swojemu szczęściu w losowaniu.

N Niespodzianka! Jedna z klawiatur multimedialnych lub myszek, joystick, kierownica, cyfrowa kamera z radiem, jedna z gier lub trylogia „Władca Pierścieni"... Sprawdź, co przyniesie ci los!

C Chcesz dostawać każdy numer CLICKA! wprost do swojej skrzynki pocztowej? Proszę bardzo! Tylko teraz – specjalnie dla Was 3 roczne prenumeraty CLICKA!



K Komplet wszystkich wydań CLICKI KONSOLE oraz CLICK! FANTASY

P Ekskluzywny zestaw wszystkich pełnych wersji gier, jakie pojawiły się w CLICKU! Jedyna okazja, aby stać się szczęśliwym posiadaczem doskonałej kolekcji tytułów i... dodatkowej, bardzo eleganckiej nagrody – walizki konesera!

Ludzie gadają... mity o życiu redakcji

■ Gramy w najnowsze gry i dostajemy je na własność – jest to tylko częściowa prawda. Niektóre tytuły dostępne są tylko u dystrybutorów i można w nie grać tylko w ich siedzibie, i to przez ograniczony czas. Gry, które trafią do naszej redakcji po ich opisaniu, lądują w szafie, bo trzeba opisywać kolejne. I tak w kółko – aż do znudzenia.

■ Gramy w gry tyle, ile zechcemy – tak, ale pod warunkiem, że... najpierw wykonamy całą pracę – napiszemy teksty, przygotujemy numer, zaplanujemy kolejny, zajmiemy się codziennymi obowiązkami (dom, szkoła, studia...). Tak poza tym, to mamy mnóstwo czasu, no nie?

■ Mamy w domach najlepsze i najszybsze komputery (na których gramy non stop) – w redakcji są 2 (dwa!) komputery do gier. Reszta z nich, to Macintoshe – sprzęt dobry do pracy, ale nie do zabawy. W domach zaś członkowie redakcji bynajmniej też nie mają poutykanych po kątach dwuprocesorowych Pentium IV 2.6 GHz – niektórzy wykorzystują „aż" 1 GHz Durony!

■ Zarabiamy krocie – no pewnie, że tak! Każdy z pracowników redakcji jeździ do pracy własnym Ikarusem, posiada sporą posiadłość (ogrody działkowe „Niezapominajka") i spędza wakacje w Szwajcarii... Kaszubskiej. Nie wspominamy już o prywatnej sekretarce (automatycznej) dla każdego z nas!

Nasza redakcja to prawdziwy „gabinet osobliwości". Po prawej stronie zamieściliśmy nasze zdjęcia, a poniżej – krótkie opisy poszczególnych osób. Spróbuj zabawić się w detektywa i odgadnij, kto jest kim!

1. Jego pojawienie się w redakcji powoduje niezłe zamieszanie. Jest zawsze pełen doskonałych pomysłów, w dużej mierze nie do zrealizowania, które – o zgrozo – musimy realizować. Posiada także nadprzyrodzoną moc przemieszczania przedmiotów z miejsca na miejsce (ciągle coś gubiąc... layouty, długopisy, „szpigle"). A potem groźnie patrzy spode łba i mówi, że to twoja wina...
2. Zapalony snowboardzista, sędzia Magic: The Gathering, gracz RPG (m.in. „Dzikie Pola" – bardzo wczuwa się w rolę...). Preparator naszych płyt CD. Po sukcesie serialu animowanego Johny Bravo postanowił wyhodować fryzurę równie frapującą, jak ta tytułowego bohatera.
3. Zawsze cicho, zawsze spokojnie... Nasz bohater w niepozornej postaci kryje zamiłowanie do ekstremalnych, podniebnych szaleństw. Gdy nie lata na paralotni, najczęściej siedzi zamyślony, jakby właśnie zapadał w sen zimowy.
4. Niewinne spojrzenie prosto w oczy to tylko przykrywka! Osoba, która przy pomocy jednego-dwóch zdań potrafi wyprowadzić z równowagi nawet największego stoika. Redakcyjny mistrz UNREAL TOURNAMENT i QUAKE III – proszę państwa, oto Meeewaaaa!
5. Jedyny pewny punkt w zwariowanym świecie CLICKA! Pilnuje autorów i terminów, pogania redaktorów i grafików, sprząta, parzy kawę, osładza poranki w pracy naczelnego („Frogger, chodź do redakcji, nie bój się, dziś nie będziesz musiał dużo pracować";-) Słaba płeć?! Czasem tylko obowiązki ją „przytłaczają"...
6. Z miłości do rybek akwariowych zaczął nurkować. Na co dzień nie można go oderwać od krzesła i komputera. Ciągle wymyśla nowe layouty. Aby dodać sobie powagi, ostatnio nosi się na modłę „mafijną"...
7. Miłośnik fauny i flory, posiadacz bogatej hodowli bakterii oraz pleśni w swoim kubeczku. Obrońca życia, tradycyjnych polskich wartości, wyżywa się w Listach. Do zdjęć lubi stylizować fryzurę na „czeskiego piłkarza"!
8. Człowiek orkiestra, podpora redakcji i portalu gry.wp.pl. Pisze najbardziej zakręcone teksty. Lubi ryby i wciska je, gdzie się da, nawet do artykułów... Niektórzy mówią, że jest trochę dziecinny. My, patrząc na zdjęcie, wcale tak nie uważamy....
9. Jej praca to nieustanna walka, tropienie pułapek... językowych, i dbanie, aby każdy pamiętał, „...iż Polacy nie gęsi i swój język mają". Poza tym pasjonuje się sztuką Aborygenów i kolekcjonuje kapsle od butelek z sokami owocowymi.

Zaczęło się w 1999 r.

■■ **Koniec listopada 1999** – do kiosków trafia pierwszy, tzw. zerowy, numer CLICKA! Żeby było zabawniej, nosi numer 25/99. Nastaje okres gorączkowego oczekiwania, jak zareagują czytelnicy...

■■ **Luty 2000** – oficjalna premiera CLICKA! – od tej pory będziemy ukazywać się regularnie. Jesteśmy pierwszym w Polsce dwutygodnikiem o grach, komputerach oraz sprzęcie.

Pomysł wydawania dwutygodnika był dosyć ryzykowny – wszyscy wiedzą, jak wygląda polski rynek gier... Szybko okazało się, że niezwykle trudno co 14 dni zgromadzić odpowiednio dużą porcję świeżych tytułów do recenzji – zwłaszcza, że postanowiliśmy opisywać tylko i wyłącznie legalnie zdobywane programy. Mimo to udało się – zmusiliśmy dystrybutorów do wytężonej pracy, a w sytuacjach kryzysowych... kupowaliśmy gry w zachodnich sklepach internetowych!

■■ **Listopad 2001** – w naszym piśmie pojawia się płyta CD z pełną wersją gry – jest to wyścigówka SPEED BUSTERS.

■■ **Listopad 2001** – wydajemy pierwszy numer CLICK! Fantazja – dodatek poświęcony tematyce sf, horrorowi, filmom... Szybko okazuje się, że pomysł takiego pisma na tyle spodobał się czytelnikom, iż powstaje dwumiesięcznik CLICK! Fantasy.

■■ **Styczeń 2002** – prawdziwa rewolucja w CLICKU! – od tej pory będziemy miesięcznikiem z pełną wersją gry na CD...

Po tej decyzji zasypaliście nas pytaniami: „Czemu zrezygnowaliście z wydawania dwutygodnika?". Cóż, okazało się, że naszym czytelnikom wygodniej jest odwiedzać kioski raz w miesiącu... To nie żart! Wielu z was przyznało, że tak się przyzwyczaiło do tego, iż większość pism to miesięczniki, że zapomina o kupnie co drugiego numeru! Nie bez znaczenia były też problemy związane z... brakiem odpowiedniej liczby dobrych gier na rynku – bez sensu stało się opisywanie kiepskich produktów lub tytułów, które nigdy nie zawitają do Polski.

■■ **Sierpień 2002** – na specjalne życzenie posiadaczy konsol przygotowaliśmy wydanie specjalne CLICK! Konsole. Po raz kolejny redakcję zasypują maile i listy, a nowy tytuł zaczyna (na razie raz na kwartał) żyć własnym życiem.

A

B

C

D

E

F

H

I



ODGADNIJ KTO JEST KIM I WYGRAJ!

■■ Chcesz wygrać jedną z naszych specjalnych nagród? Dopasuj zdjęcia członków redakcji do odpowiednich opisów postaci.

■■ Wytnij kupon konkursowy zamieszczony na dole tej strony, naklej go na kartkę pocztową i wraz z prawidłowym rozwiązaniem oraz swoimi danymi (imię, nazwisko, adres) wyślij na nasz adres korespondencyjny podany w stopce na str. 6. Na odpowiedzi czekamy do końca kwietnia.

■■ Rozwiązanie możesz też wysłać jako SMS pod numer **7164**, jako treść wiadomości wpisz **CL.K3.#.#.#.#.#.#.#.#.#.#2** (zamiast # wpisz np. A2.B4.C6.D1...I9, przyporządkowując kolejnej literze oznaczającej zdjęcie odpowiedni numer opisu, a na końcu – zamiast #2 podaj oznaczenie nagrody, np. P.)

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

Kupon konkursowy

Konkurs urodzinowy • Konkurs urodzinowy • Konkurs urodzinowy

Jednym zdaniem...

Sieć z kaloryfera

Mieszkańcy Wrocławia już niedługo zyskają możliwość taniego i szybkiego surfowania w Sieci. Lokalne Miejskie Przedsiębiorstwo Energetyki Cieplnej postanowiło wykorzystać istniejącą instalację światłowodową i kablową do świadczenia usług internetowych – na razie dostęp do Sieci zaoferowano w ramach testów mieszkańcom kilku osiedli. Co ciekawe, instalacja ma być darmowa, a miesięczny abonament poniżej 60 złotych! Czyżby nadchodził koniec monopolu TP S.A.?

Kolejna dziura

Microsoft poinformował o wykryciu kolejnej dziury, tym razem w Windows 2000. Co ciekawe, zanim korporacja przygotowała odpowiednią łatkę, nieznani hakerzy zaatakowali jeden z serwerów armii amerykańskiej – właśnie wykorzystując tę lukę w zabezpieczeniach. Według wojskowych atak nie wywołał dużych szkód...

Neo-strata?

Pod koniec ubiegłego roku duża część użytkowników Neostrady zosatała poddana ciężkiej próbie – stały dostęp do Sieci okazał się bowiem dostępem... stale źle działającym. Przyczyną licznych awarii były problemy z routerami. Teraz TP S.A. zakończyła wymianę sprzętu i zapewnia, że wszystko będzie już działało poprawnie.

Zrób to w Sieci

Firma CD-Projekt na swojej odnowionej stronie WWW wprowadziła możliwość rejestracji legalnie kupionych gier przez Internet. Pierwszym tytułem, który można będzie w ten sposób zarejestrować, jest GOTHIC 2.

Aaaaa... co to?

Wśród sprzedawanych w Polsce płyt głównych pojawia się coraz więcej konstrukcji tajemniczej firmy Asrock. Dla ostrożnych mamy dobrą wiadomość – płyty oznaczone takim logo robi dobrze znany... Asus!

Złamać Xboxa!

Tajemnicza grupa The Neo Project postanowiła złamać kod zabezpieczający konsolę Xbox, co pozwoliłoby nie tylko wygrać 100 tys. dolarów, ale i uruchamiać na tym urządzeniu programy nieautoryzowane przez Microsoft. Na stronie www.operationprojectx.com udostępniono program, który pozwala połączyć komputery znajdujące się w Sieci i zadać im łamanie zabezpieczeń.

QUICKCAM CORDLESS



Bezprzewodowa kamera dająca dobry obraz? Jasne, czemu nie!

Szybka instalacja oprogramowania i sterowników, podłączenie odbiornika do wolnego portu USB, kilka kliknięć myszką i gotowe – kamera działa pełną parą. Jeden odbiornik jest w stanie obsłużyć do czterech kamer, a w celu zminimalizowania zakłóceń powinien znajdować się jak najwyżej. Kamera posiada wysokiej jakości mikrofon oraz niewielki wyświetlacz informujący o kanale, na którym chodzi sprzęt, o sposobie zasilania (baterie lub zasilacz) oraz o trybie pracy – robienie zdjęć bądź kręcenie filmów. Maksymalna rozdzielczość, w jakiej sprzęt może pracować przy zachowaniu niemal idealnej płynności, to 640x480. Jakość obrazu jest bardzo dobra – paleta kolorów wynosi 24 bity. Kamera działa bez większych zakłóceń w odległości do 25. metrów od odbiornika, co jest wynikiem całkiem dobrym. Specjalna podstawka umożliwia montaż urządzenia na ścianie.

QUICKCAM CORDLESS nie jest raczej urządzeniem dla zwykłego zjadacza chleba. Jednak ci, którzy zapragną ją kupić, na pewno nie będą żałować.



Logitech Polska

cena: 1039 zł

SCULPTOR 5.1 HOME THEATER HEADPHONES

Słuchawki Media-Tech można podłączyć do praktycznie każdego sprzętu AV, wyposażonego w analogowe wyjście dźwięku 6-kanałowego – w tym celu w zestawie znajdziesz dużą ilość przejściówek. Dzięki wzmacniaczowi, który również znajduje się w komplecie, można podłączyć dwie pary słuchawek i znacznie zwiększyć głośność.

Na każdą słuchawkę przypadają trzy głośniczki plus jeden wibracyjny – XTRA BASS. Dzięki pilotowi zamontowanemu na kablu można regulować głośność kanału przedniego, tylniego i centralnego.



Parametry:
- Moc wyjściowa: 250mW (kanały: przód, dookolny, centralny); 500mW (subwoofer)
- Pasmo: 20Hz – 20kHz
- Gł. przednie: 30mm x 2, 32Ω
- Gł. dookólne: 30mm x 2, 32Ω
- Gł. centralny i bas: 40mm x 2, 64Ω
- Super bass vibrating device x 2, 8Ω

MEDIA-TECH Polska sp. z o.o.

cena: 299 zł

BAST WEBCAM

Wielkość urządzenia liczy się szczególnie podczas podróży. W ofercie firmy Media-Tech pojawiła się ostatnio nowa kamera internetowa, którą spokojnie można schować do kieszeni i która jest wręcz idealna do używania w połączeniu z laptopem.

Jak na urządzenie z niższego przedziału cenowego, kamera spisuje się bardzo dobrze. Maksymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu wynosi 352x288, a maksymalna szybkość wyświetlania to 30 klatek na sekundę. Obraz nie jest krystalicznie czysty, trochę śnieży, nie rzuca się to jednak w oczy – szczególnie przy dobrym oświetleniu. Urządzenie posiada automatyczny balans bieli i praktyczny klips umożliwiający montaż na ekranie notebooka. Dużym minusem jest brak wbudowanego mikrofonu.

Instalacja kamery jest bardzo prosta: wystarczy podłączyć ją do wolnego portu USB i wgrać sterowniki. Krótko mówiąc – za tę cenę BAST WEBCAM to dobry zakup.



MEDIA-TECH Polska sp. z o.o.
Filia Brzeziny 13 B
05-074 Halinów
tel +48 22 795 14 49 do 51
fax +48 22 783 79 33
http://www.media-tech.pl

cena: 89 zł

CORDLESS DESKTOP DELUXE OPTICAL

Urządzenia bezprzewodowe są niesamowicie wygodne. Wśród nich wyróżnia się nowy zestaw firmy Logitech, w skład którego wchodzi klawiatura i myszka. Dzięki zastosowaniu technologii Zero-Degree Tilt klawiatura jest obecnie jedną z najbardziej płaskich i cienkich na rynku. Wpływa to bardzo korzystnie na komfort użytkowania. Klawisze są twarde, dzięki czemu pisze się bardzo przyjemnie, natomiast podkładka pod nadgarstki minimalizuje ból, który często pojawia się podczas długiego siedzenia przy komputerze. Klawiatura posiada 10 klawiszy funkcyjnych, dzięki którym możesz szybko odpalić przeglądarkę bądź program pocztowy, pogłośnić, przyciszyć lub zupełnie wyłączyć dźwięk.

Do zestawu dołączono trzyklawiszową (jeden klawisz w rolce) myszkę optyczną – CORDLESS OPTICAL MOUSE. Ma ona bardzo wygodny kształt i może być używana zarówno przez osoby prawo-, jak i leworęczne. Dzięki oprogramowaniu iTouch możesz dowolnie konfigurować klawisze funkcyjne klawiatury oraz przyciski myszki. Podsumowując, opisywany zestaw jest wręcz wymarzony do domowego użytku.



Logitech Polska
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel/fax (22) 844 82 78
www.logitech-sklep.com.pl

cena: 365 zł

TARGI CeBIT 2003 – TECHNOLOGIE PRZYSZŁOŚCI



Na największych w Europie targach elektroniki użytkowej CeBIT 2003 nie trudno było zauważyć, że odbywały się one pod hasłem „bez kabla". Bowiem coraz więcej osób zainteresowanych jest bezprzewodowym korzystaniem z szerokopasmowego Internetu za pomocą różnych urządzeń – nie tylko komputerów. Na targach zaprezentowano rozwiązania skierowane przede wszystkim do posiadaczy palmtopów i przenośnych konsol do gier.

Nokia pokazała mobilną konsolę do gier Nokia N-Gage, którą po raz pierwszy zaprezentowano miesiąc wcześniej (pisaliśmy o niej w CLICKU! 4/2003). Jest to urządzenie pozwalające na prowadzenie rozgrywki w trybie wieloosobowym. Do wymiany informacji między współpracującymi konsolami służy bezprzewodowe złącze radiowe Bluetooth lub sieć telefonii komórkowej wspierająca transmisję GPRS. Ta pierwsza pozwala rywalizować kilku graczom znajdującym się w odległości maksimum 10 metrów. Ta druga jest bardziej uniwersalna – można prowadzić grę z osobą przebywającą np. na innym kontynencie.



Drugim telefonem – tzw. muzycznym – jest Nokia 3300. Ten model łączy funkcje magnetofonu cyfrowego, odbiornika radiowego i telefonu komórkowego. Jednak to nie wszystko. Dzięki możliwości instalowania nowych aplikacji w języku Java możesz również pograć w grę zainstalowaną z Sieci lub z serwisu Club Nokia.

Na stoisku Sony Ericsson można było znaleźć kilka nowych telefonów wzbogaconych o platformę Mophun (C++). Telefony T310 i T610 wyposażone w obsługę aplikacji tworzonych w języku C++ są doskonałym narzędziem nie tylko do pracy, ale również do zabawy. Obecnie na rynku można znaleźć ponad 50 pozycji stworzonych właśnie w tym języku, dzięki czemu użytkownicy będą mogli instalować nowe gry bezpośrednio z Sieci. Na stoisku można było zapoznać się np. ze smartphonem P800, którego premierę zapowiadano już w ubiegłym roku. Dzięki szybkiemu procesorowi urządzenie to daje sobie w zupełności radę z grami trójwymiarowymi. Oczywiście P800 nie jest przeznaczony do grania – o czym świadczy brak wygodnego manipulatora.



Coraz częściej palmtopy zamieniają się w urządzenia wielofunkcyjne. Tych ostatnich, wyposażonych w różne systemy operacyjne i ogromne możliwości, było na targach bardzo dużo. Spragnieni gier winni pamiętać, że w Sieci można znaleźć aplikacje rozrywkowe niemal dla każdego takiego urządzenia.

Logitech zaprezentował nowinki przeznaczone dla użytkowników konsoli Sony PlayStation 2. Jedną z nich jest Logitech Optical Mouse – bardzo użyteczna mysz optyczna. O wiele ciekawsze jest jednak skrzyżowanie pada z klawiaturą – Logitech NetPlay Controller. Sprzęt przysłuży się wszystkim, którzy korzystają z gier przygodowych RPG. Warto dodać, że klawiaturę można będzie odłączyć i korzystać z samych manipulatorów. Kolejna klawiatura USB Keyboard zainteresuje tych, którzy podczas rozgrywek sieciowych chcą się komunikować z innymi użytkownikami. Ale najciekawsze urządzenie dodatkowe to zestaw słuchawkowy ze zintegrowanym mikrofonem – USB Headset. Może służyć np. do wydawania komend głosowych podczas prowadzenia gier lub komunikowania się w Sieci pomiędzy użytkownikami z wykorzystaniem technologii VoIP (Voice over IP). Jednym słowem, jest w czym wybierać.



CeBIT 2003
Hannover, 18-24.03.2003
Liczba wystawców: ponad 6500
Najsilniejsze branże: oprogramowanie, Internet, telekomunikacja

Jednym zdaniem...

Internet do woli!

Komisja Europejska zatwierdziła przepis nakazujący operatorom telefonicznym działającym w krajach UE udostępnienie łącz internetowych po jednolitych, niskich cenach. Zgodnie z nowym przepisem, każdy posiadacz telefonu stacjonarnego będzie mógł korzystać z nielimitowanego dostępu do Sieci z prędkością do 96 kbps w cenie 2 Euro, bez względu na miejsce zamieszkania. Kraje przystępujące do Unii zostały zobowiązane do wprowadzenia tego przepisu w ciągu 6 miesięcy od daty przystąpienia...

Imperium Linuxa

Japoński oddział Microsoftu zanotował w drugiej połowie zeszłego roku około 20% spadek sprzedaży swoich systemów operacyjnych. Duża część użytkowników zdecydowała, że woli korzystać z Linuxa, a nie z kolejnych wersji Windows... Nie bez znaczenia jest też fakt, że rząd japoński przeznaczył miliard jenów na promowanie oprogramowania Open Source.

Nie, bo nie!

Średnio trzech na czterech ekspertów zajmujących się bezpieczeństwem oprogramowania uważa, że produkty Microsoftu nie są bezpieczne. 77% uczestników specjalnej ankiety stwierdziło, że obawia się o bezpieczeństwo podczas korzystania z Windows. Jednocześnie prawie 90% osób zwracających uwagę na bezpieczeństwo... i tak używa Windows, a tylko około 60% ofiar ataku poczyniło jakiekolwiek kroki, aby uniknąć ponownej napaści hakerów. Duża część badanych stwierdziła, że nie ma zamiaru instalować dostępnych łatek i uaktualnień zwiększających bezpieczeństwo, gdyż... obawia się destabilizacji pracy systemu! I jak tu zrozumieć ludzi?

Czego szukają...

Konflikt w Iraku znacząco wpłynął na upodobania internautów. Użytkownicy portalu Lycos najczęściej poszukiwali w Sieci nie hasła „sex", jak to bywało do niedawna, ale... „Al-Jazeera", „War in Iraq" i „Prisoner of war". Tymczasem najbardziej poszukiwana witryna, angielskojęzyczna strona arabskiej stacji al Dżazira, nieustannie atakowana jest przez hakerów – zwolenników wojny. Te działania są na tyle skuteczne, że rzadko kiedy spragnionym newsów „z drugiej strony" udaje się dowiedzieć czegokolwiek...

20% – tylko?!

Według badań SMG/KRC zaledwie 20% Polaków regularnie korzysta z Internetu. Mamy początek XXI wieku?

Grzegorz „Murmur" Młodawski, Kuba Kram, „DżejDżi"; zdjęcia: Logitech, Media-Tech, CeBit, Kuba Kram

Jednym zdaniem...

Leczcie się...

W kilku stanach w USA trwają prace nad ustawą, która pozwoli zamknąć w więzieniu... wszystkich, którzy zechcą zabezpieczyć swój komputer przed atakiem z Sieci przy pomocy firewalla! Pomysłodawcy zasłaniają się koniecznością wzmożonej kontroli wykorzystania komputerów w obliczu ryzyka ataków terrorystycznych oraz przestępstw komputerowych. Niestety, przepis jest sformułowany w tak niejednoznaczny sposób, że równie dobrze pozwala ukarać terrorystę, pirata czy... użytkownika chroniącego się przed hakerami!

Wróg czuwa!

Na stronach WWW Ministerstwa Spraw Wewnętrznych i Administracji (www.mswia.gov.pl) znalazł się poradnik dotyczący zachowania się w sytuacjach zagrożenia, związany z konfliktem w Zatoce Perskiej. Pośród wielu cennych rad znalazło się też wiele takich, które mogą wśród czytających wzbudzić śmiech. Warto wiedzieć, że władza ma aż takie poczucie humoru.

Turniej Counter-Strike

Na początku maja (dokładnie w dniach 1-3) we Wrocławiu zostanie zorganizowany drugi ogólnopolski turniej gry w COUNTER-STRIKE'A. Do zawodów zaproszono osiem najlepszych, pięcioosobowych drużyn z całej Polski. Kolejnych osiem zespołów zostanie wyłonionych z zapisujących się chętnych. Więcej informacji możecie znaleźć na stronie turnieju – www.dziwnedni.pl.

Mozilla atakuje

Cały czas trwa pojedynek pomiędzy producentami przeglądarek internetowych. Teraz do walki ponownie przystępuje Mozilla.org, zapowiadając przygotowanie całkiem nowej, szybkiej i wieloplatformowej przeglądarki oraz nowego klienta poczty e-mail.

Nie ufaj nikomu?

Popularne odtwarzacze multimediów – RealOne firmy RealNetworks oraz QuickTime firmy Apple wcale nie są bezpieczniejsze od swoich konkurentów z Microsoftu. Obydwie firmy poinformowały, że wykryły w zabezpieczeniach programów dziury, które mogą być wykorzystane przez hakera do przejęcia kontroli nad komputerem. W wypadku QuickTime'a rozwiązaniem jest pobranie najnowszej wersji programu, natomiast RealNetworks dopiero tworzy odpowiednią łatkę.

NOKIA DLA KAŻDEGO I NA KAŻDĄ OKAZJĘ...



Niewielkie rozmiary, modny wygląd, wymienna obudowa Xpress-on – tak właśnie prezentuje się nowa Nokia 7250. Największą atrakcją telefonu jest aparat cyfrowy robiący zdjęcia w rozdzielczości 352x288. Fotki można wysyłać w postaci wiadomości multimedialnych MMS – telefon umożliwia również ich odbieranie. Dodatkowo aparat posiada wbudowane radio stereo – w zestawie są oczywiście słuchawki z anteną i mikrofonem. Poza tym Nokia ma kalkulator, stoper, minutnik, synchronizację danych, polifoniczne dzwonki oraz elektroniczny „portfel", dzięki któremu można przeprowadzać transakcje on-line. Standardowo dostępne są dwie gry, jednak istnieje możliwość ściągania dodatkowego oprogramowania napisanego w języku Java. Kolorowe menu wygląda estetycznie i przejrzyście, jest też łatwe w obsłudze. Nokia 7250 przeznaczona jest dla ludzi, którzy cenią sobie obowiązującą modę. Telefon jest funkcjonalny i przyjemny w obsłudze.

System pracy: GSM 900, 1800, 1900
Wyświetlacz: 4096 kol., 128 x 128 pikseli
Dostępne wybrane funkcje: SMS, MMS, GPRS, HSCSD, gry, polifoniczne dzwonki, zestaw głośnomówiący, Java, WAP, iRDA

KEVIN MITNICK W POLSCE

W marcu z niespełna dwutygodniową wizytą przybył do Polski Kevin Mitnick. Słynny haker promował u nas książkę „Sztuka podstępu. Łamałem ludzi, nie hasła" (jej recenzję przeczytasz poniżej). Odwiedził Warszawę, Wrocław i Łódź, wziął udział w programie „Rozmowy w toku", udzielił kilkudziesięciu wywiadów i podpisał około 3 tysięcy egzemplarzy swego dzieła. To i tak niewiele – pierwszy nakład sięgnął 33 tysięcy sztuk i jest już na wyczerpaniu.

Swej sławy Mitnick nie zawdzięcza oczywiście talentowi pisarskiemu, ale burzliwej młodości. Przez wiele lat zajmował się hakowaniem, a więc włamywał się do najpilniej strzeżonych serwerów, tak prywatnych firm, jak i banków oraz instytucji rządowych. W efekcie należał do osób najbardziej poszukiwanych przez FBI. Uważano, że mógłby w przeciągu kilku minut odpalić głowice nuklearne bądź przestawiając parę cyfr, doprowadzić do gigantycznego załamania gospodarczego. Jednak Mitnik nie wykorzystywał zdobytych informacji w celach zarobkowych: za każdym razem włamywał się, by udowodnić, że jest lepszy od zastosowanych zabezpieczeń. Z tego powodu, gdy trafił przed oblicze sądu, otrzymał kilkuletni wyrok więzienia (zamiast kilkuset lat odsiadki, które mu groziły!) połączony z zakazem dotykania komputera. Dziś prowadzi własną firmę zajmującą się zabezpieczaniem dużych przedsiębiorstw, tak od strony software'u, jak i jej pracowników – jednostek najbardziej podatnych na atak socjotechniczny. W czasie swej wizyty w Polsce autor „Sztuki podstępu" rozprawił się z kilkoma mitami dotyczącymi swojej osoby. Przede wszystkim potwierdził, iż nie jest najlepszym hakerem na świecie, gdyż został wyśledzony przez policję. Wpadł przez własną pychę: pochwalił się włamaniem niewłaściwej osobie. Same „haki" były w stu procentach czyste i FBI nie miało szans, by go wyśledzić, stosując klasyczną analizę w miejscu przestępstwa. Mitnick wyjawił też, że w czasie odsiadki używał komputera podłączonego do Sieci! Nowoczesny laptop był niezbędny do pracy nad książką.



Sztuka Podstępu. Łamałem ludzi, nie hasła

Wydawnictwo HELION
Cena 29.90 / 39.90, 380 stron



Według Kevina Mitnicka najbezpieczniejszy komputer to taki, który nie jest podłączony do Internetu, a największym zagrożeniem dla bezpieczeństwa danych firmy jest sam człowiek.

„Sztuka podstępu" składa się z szesnastu rozdziałów. Na ponad 300 stronach przedstawiono różne historie rodem z powieści sensacyjnych, dotyczące ataków socjotechników – czyli osób potrafiących zmienić tożsamość i przy użyciu inteligentnych sztuczek wyciągnąć od rozmówcy różne informacje.

Każda z opisanych historii jest analizowana, po czym czytelnik dowiaduje się, jak zapobiec podobnym atakom. Książka ma na celu pokazanie słabych stron ludzkiej natury oraz tego, że podobne zdarzenia dzieją się niemalże każdego dnia na całym świecie i każdy może stać się ofiarą oszustwa.

Bardzo ciekawie przedstawiają się dodatki umieszczone na samym końcu książki. Są to starannie przygotowane ściągawki zawierające informacje na temat zachowania socjotechników, znaków wskazujących na atak oszusta, wiadomości o tym, jak powinno być zorganizowane bezpieczeństwo danych w firmie oraz krótki kurs, jak zachować się w sytuacji, gdy ktoś prosi o informacje bądź wykonanie jakiejś czynności.

SZTUKA PODSTĘPU to ciekawa pozycja, chociaż trzeba przyznać, że książka jest trochę monotonna. Warto jednak polecić ją szefom firm oraz osobom, które na co dzień zajmują się bezpieczeństwem danych, gdyż zawiera wiele naprawdę przydatnych informacji.



...NAWET DLA WYJĄTKOWYCH BRUTALI!



Dla bardziej energicznych użytkowników przeznaczona jest Nokia 5100, która już na pierwszy rzut oka wygląda na bardzo solidnie wykonany telefon. Obudowa Xpress-on (wykonana częściowo z gumy), podobnie jak w innych modelach pozwala użytkownikowi na dopasowanie komórki do własnych potrzeb.

Telefon przeznaczony jest dla osób, które aktywnie spędzają czas – to dla nich wyposażono go w licznik kalorii, stoper i minutnik. Przyjemnym dodatkiem jest radio, którego można słuchać na słuchawkach bądź przez wbudowany zestaw głośnomówiący. Nokia posiada również miernik hałasu oraz termometr. Komórce nie straszne są uderzenia i wilgoć, a także... ciemność – posiada wbudowaną latarkę! Aparat odbiera i wysyła wiadomości multimedialne MMS, a na kolorowym wyświetlaczu wszystko wyraźnie widać. Możliwości telefonu można dowolnie rozbudowywać dzięki aplikacjom Java.

System pracy:
GSM 900, 1800, 1900
Wyświetlacz:
4096 kol., 128 x 128 pikseli
Dostępne wybrane funkcje:
SMS, MMS, GPRS, HSCSD, gry, polifoniczne dzwonki, latarka, zwiększona odporność obudowy, Java, WAP

O HAKERACH TROCHĘ INACZEJ...

Miłośnicy thrillerów poznali Jeffery'a Deavera za sprawą „Kolekcjonera kości", powieści zekranizowanej w 1999 roku, z Denzelem Washingtonem i Angeliną Jolie w rolach głównych. Miesiąc temu do księgarń trafiła kolejna książka tego coraz popularniejszego autora. „Błękitna pustka" opowiada o mordercy noszącym pseudonim Phate. Jest nim młody haker, który dopada swoje ofiary dzięki wiedzy zdobytej w Sieci. Program Trapdoor daje mu dostęp do korespondencji osoby stanowiącej cel ataku, do jej kont i numerów telefonów, a w konsekwencji do całego życia. A stąd już tylko krok do przedarcia się przez naturalne systemy obronne każdego człowieka i zbliżenia się do niego. Także fizycznego. Nic dziwnego, że Phate bez najmniejszego wysiłku morduje kobietę prowadzącą stronę poświęconą samoobronie oraz ucznia jednej z najbezpieczniejszych szkół w stanie. Wydaje mu się jednocześnie, że jest bezkarny. Nie wie jeszcze, że jego tropem rusza garstka zdeterminowanych gliniarzy, którym pomaga genialny haker, odsiadujący wieloletni wyrok...



Książka Jeffery'a Deavera trzyma w napięciu od pierwszego zdania aż do tego ostatniego (wiadomo: „ISBN 83-7337-307-1"). Galeria interesujących postaci, liczne tropy i niespodziewane zwroty akcji sprawiają, że czyta się ją z wypiekami na twarzy. I choć wkradło się do niej kilka błędów w nazewnictwie, które mogą razić osobników na trwałe zaszytych w Błękitnej Pustce, to jednak powieść warto przeczytać. Zwłaszcza teraz, gdy za sprawą Kevina Mitnicka socjotechnika znalazła się na ustach wszystkich polskich internautów.

IMPERATORKI 2002 – I PO IMPREZIE...



Za nami jeden z najbardziej wyczekiwanych przez was dni, czyli – ogłoszenie wyników konkursu na najlepsze gry ubiegłego roku. Najważniejszą cechą tych nagród jest fakt, że przyznają je sami gracze. Imperium Gier przygotowało specjalną stronę konkursową, na której internauci mogli oddawać swoje głosy. 7 marca br. po raz trzeci ogłoszono wyniki znanej wam już dobrze imprezy IMPERATORY 2002. W siedzibie Wirtualnej Polski zebrali się przedstawiciele polskiej branży gier komputerowych. Oprócz dystrybutorów, przybyli także dziennikarze oraz sponsorzy nagród. Niestety, przedstawiciele firmy Play-It oraz MSI trochę spóźnili się z powodu odbywających się akurat blokad rolniczych. Aby podziękować wodzowi Andrzejowi za jego konstruktywny wkład w poprawę sytuacji w Polsce, organizatorzy konkursu postanowili we współpracy z jednym z dystrybutorów wyprodukować grę pod roboczym tytułem LEPPIEJ TYCOON. Zadaniem gracza będzie oczywiście organizacja mniej lub bardziej (bez)sensownych protestów i blokad ulicznych. Gra powinna pojawić się w sklepach jeszcze przed wakacjami. Redakcja CLICKA! będzie na bieżąco informować o postępach w pracy nad tą bardzo ciekawie zapowiadającą się produkcją.



Wróćmy jednak do IMPERATORÓW. Zanim redaktor naczelny Imperium Gier WP zaczął wręczać statuetki, namówił wszystkich na pamiątkowe zdjęcia z okazji piątych urodzin serwisu. Następnie zaproszono specjalnych gości: Łukasza Wojnarowicza (widza programu Tilt TV) oraz Agnieszkę Jeryszew (widza programu Hyper), którzy otrzymali od sponsorów konkursu najnowsze karty graficzne MSI GeForce 4 MX440-VTD8X oraz modne plecaki CREATIVE. Jak widać, gry komputerowe już przestały być czysto męskim zajęciem, a równouprawnienie płci stało się rzeczywistością.

Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że podczas trwania konkursu internauci oddali aż 103 tysiące ważnych głosów. Można więc śmiało powiedzieć, że jego wyniki są reprezentatywne dla wszystkich polskich miłośników interaktywnej zabawy. W tym roku Imperium Gier postanowiło przyznać aż sześć statuetek. Pojawiły się dwie nowe kategorie: najlepsza oprawa muzyczna oraz najlepszy dystrybutor. Tegoroczna walka o statuetki była naprawdę zacięta, a nominowane gry stały na wysokim poziomie. Świadczy o tym m.in. fakt, że hity takie jak MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT czy WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS nie były na tyle rewelacyjne, aby otrzymać statuetkę. W zeszłym roku firma Play-It zdeklasowała rywali i zdobyła wszystkie nagrody (dwie za MAXA PAYNE'A, po jednej za ALIEN VS. PREDATOR 2 i ARCANUM). W tym roku po dwie nagrody otrzymali Play-It oraz CD Projekt, a po jednej Cenega Poland i LEM.

Wśród wszystkich osób biorących udział w konkursie rozlosowano nagrody o wartości prawie 20 000 zł. Były to między innymi: płyty główne, karty graficzne, monitory, zestawy głośnikowe, karty muzyczne i wiele innych. Sponsorami konkursu były firmy MSI, AOC oraz CREATIVE LABS, a patronami medialnymi CLICK!, CD Action oraz programy Hyper (Canal+) oraz Tilt TV (TV4).

Wszystkich zainteresowanych zapraszamy do odwiedzenia strony Imperium Gier (www.gry.wp.pl). Tam w dziale Rozmaitości znajduje się lista wszystkich nagrodzonych osób, obszerna relacja z imprezy oraz prawie setka zdjęć.



LISTA LAUREATÓW

Najbardziej innowacyjna gra:
Battlefield: 1942 (Cenega Poland)
Gra o najlepszej grafice:
Mafia: The City of Lost Heaven PL (Play-It)
Gra o najlepszej oprawie muzycznej:
Star Wars: Jedi Knight II Jedi Outcast (LEM)
Najlepiej zlokalizowana gra:
Neverwinter Nights PL (CD Projekt)
Najlepszy dystrybutor:
CD Projekt
Gra roku 2002:
Grand Theft Auto – GTA3 (Play-It)

Jednym zdaniem...

Tu też są dziury!

Nieznany haker odkrył dziurę w oprogramowaniu Xboxa, pozwalającą „przy okazji" np. uruchamiać nieautoryzowane przez Microsoft aplikacje. Błąd wykryty został w grze 007: AGENT UNDER FIRE, jednak najprawdopodobniej występuje także i w innych programach. Dotyczy zapisu i odczytu stanu gry.

PlayStation 3?

Tajwańscy producenci podzespołów elektronicznych stwierdzili, że już w tym roku może odbyć się premiera następczyni PlayStation 2. Podobno już w kwietniu ma zostać wyprodukowana próbna partia nowych konsol. Sony nie skomentowało tych plotek, ograniczając się do stwierdzenia, iż nie ustalono jeszcze ani terminu premiery, ani nawet nazwy „zabawki"...

Pod ochroną

Z początkiem kwietnia weszły w życie w Niemczech przepisy, które w szczególny sposób chronią młodych pasjonatów gier komputerowych. Zgodnie z prawem do sprzedaży będą mogły trafiać wyłącznie te gry, których opakowanie zostanie oznaczone specjalną nalepką określającą wiek odbiorcy. To bardzo restrykcyjne prawo kompletnie nic nie mówi natomiast o... „szkodliwych" grach dostępnych w Sieci.

Artur „Kroko" Kowalski, „DżejDżi" Michał „Joel" Zacharzewski, Grzegorz „Murmur" Młodawski; zdjęcia: Nokia, Helion, redakcja

Z OSTATNIEJ CHWILI: RANDALL ZDOBYWA

Nieraz już poruszałem ten temat, ale wraca on jak bumerang, zwłaszcza w dzisiejszych czasach kryzysu oraz recesji (niech żyje premier Leszek Młynarz, który zaprowadzi nas do przepaści, a nawet krok dalej!). Otóż często zgłaszacie chęć współpracy z nami jako redaktorzy czy też jako dziennikarze. Generalnie sprawa wygląda tak: lista osób pracujących etatowo w CLICKU! jest w tej chwili zamknięta i nic nie wskazuje na to, by sytuacja się kiedykolwiek zmieniła. Natomiast otwarta jest lista potencjalnych współpracowników, ale dostać się na łamy pisma nie jest łatwo. Nie wymagamy stosownego wykształcenia ani praktyki zawodowej. Wymagamy jednego: co najmniej bardzo dobrego posługiwania się językiem polskim oraz pasji w pisaniu. Jeśli sądzicie, że macie te cechy – cóż, próbujcie, każdy szeregowiec nosi przecież w plecaku marszałkowską buławę!

Koniec z CLICKIEM!

Jeśli czytacie ten list (prawdopodobnie Randall), to i tak już widzę, że zaszedłem daleko, bo normalnie po napisaniu listu nie ma od was żadnego znaku życia (wiem, wiem, przychodzi tyle listów, że nie macie jak odpisywać, nie winię was za to!!!). Piszę do was dlatego, że to chyba ostatnia nadzieja, żebyście wydrukowali mój list na łamach CLICKA! Czytam was niemalże od początku (od deski do deski – tak samo jak FANTASY) i po trzech latach, sam nie wiem czemu, poczułem, że wyrosłem z mojego ulubionego pisma. Wiem, że to nienormalne (mam dopiero 18 lat), ale niestety tak się stało (ech... starość nie radość). Teraz wolę czytać WPROST, POLITYKĘ i NEWSWEEKA. Nie zmienia to jednak faktu, że przez trzy lata sprawialiście mi wielką frajdę swoją pracą i za to wieeelkie dzięki! Teraz, po trzech latach, nadszedł czas rozstania (chlip) i chciałbym, aby także inni mieli tyle radochy z czytania CLICKA! co ja. Mój ulubiony dział to LISTY! Chylę czoła przed Randallem za jego poczucie humoru i za to, że po prostu jest! On przydaje tej gazecie serca! Randall, wielkie dzięki za tyle wspaniałych tekstów!!! I to by było na tyle! Zawsze się dziwiłem, jak ludzie mogą przestać kupować CLICKA!? Chorzy, czy co? No cóż, choroba dosięgła także mnie, za co was przepraszam. Wiem, że list jest cholernie długi, ale biorąc pod uwagę krok w życiu, jakiego właśnie dokonuję, proszę was, żebyście go (po skróceniu) wydrukowali. Niech pamiętają, że kiedyś czytał CLICKA! także KRASU!

Krasu!

Jasne, że to zawsze przykro, kiedy odchodzi stały czytelnik, ale przynajmniej dobrze, iż przerzucasz się na pisma, które ja sam z przyjemnością czytuję (oprócz POLITYKI, bo nadal pamiętam ją jako czerwoną szmatę i nie mogę się przekonać, że cokolwiek uległo zmianie). Tak to już jest, iż niektórzy z gier komputerowych po prostu wyrastają. Oczywiście nikt nie powiedział, że nie jest możliwy jeszcze nawrót tej dość miłej choroby. W końcu w USA średnia wieku gracza pecetowego przekracza 30 lat! Ale dziękujemy ci za te 3 lata i mamy nadzieję, że powrócisz jeszcze jako syn marnotrawny :).



I kłótnia światowa

Randallu i Froggerze, do was skierowany jest ten list. Jestem pewnie jedną z niewielu dziewczyn interesujących się komputerami i uważam wasze pisemko za najlepsze. Niestety, nie znam waszych dziejów od początku. Więc chciałabym usłyszeć, od czego zaczęła się wielka waśń między Froggerem a Randallem. Na pewno reszta czytelników też chciałaby się dowiedzieć, jak to się wszystko zaczęło.

Aga

Dziewczyn interesujących się komputerami jest coraz więcej. Nadal, oczywiście, trudno znaleźć kobietę będącą wybitnym informatykiem, projektantem stron WWW czy designerem gier komputerowych, ale myślę, że zacznie się to wszystko zmieniać. U nas wolniej (jak zwykle), a na Zachodzie szybciej (również jak zwykle).

A teraz druga sprawa: konflikt Randalla z Froggerem jest stary jak świat. To Frogger czołgał się u stóp Mordreda, kiedy Randall dawał królowi Arturowi Ekskalibur. To Frogger był słoniem Hannibala, kiedy Randall bronił Rzymu. To Frogger był ulubionym owczarkiem alzackim Hitlera, kiedy Randall doradzał Churchillowi. To Frogger był dymem z fajki Stalina, kiedy Randall uczył prezydenta Eisenhowera, jak postępować z czerwonymi. To wreszcie Frogger czaił się w ciemnych okularach Jaruzelskiego, kiedy Randall opiekował się Ronaldem Reaganem. Kiedyś ten konflikt zostanie raz na zawsze rozstrzygnięty, a Frogger trafi do dobrze zapieczętowanej butelki i zostanie wrzucony do Morza Czerwonego.

A tak naprawdę to Randall popsuł mi kiedyś w piaskownicy foremkę jak byliśmy mali, czego nie wybaczę mu do końca świata, a nawet jeszcze dłużej – Frogger.





Czysta, żywa prawda

Randall is cool, Frogger is death.

Łukasz

O, to pochlebiasz Foggerowi. Gdyby był „death", czyli śmiercią, to wszyscy by go szanowali. Ten facet jest co najwyżej „dead", czyli martwy, zarówno pod względem fizycznym, intelektualnym, jak i emocjonalnym. Taki tam zombiak... Pewnie. I chętnie wyjadłbym Randallowi mózg, gdyby Randall coś takiego posiadał... – Frogger.



Góra peanów

Pisałem do was ostatnio. To był ten list, który zatytułowaliście „Dziewczyna dla Żabola". Piszę do was, by znów was wychwalać.

1. Jesteście super. MILLENNIUM RACER jest odlotowy.
2. Kiedyś do CLICKA! załączyliście podkładkę pod mysz, może znów to zrobicie, o ile pozwolą na to fundusze. Tamte były zarombiste.
3. Dajcie plakat ze zdjęciami (i najlepiej autografami) redaktorów. Muszę jeszcze coś dołożyć na mój ołtarz ku czci CLICKA!
4. Nawet nie wiecie, z jaką niecierpliwością oczekuję na kolejne numery CLICKA! CLICK! jest dla mnie jak PISMO ŚWIĘTE (poważnie).
5. Randall, a ty nie w Iraku? W końcu przyda się tam dobry snajper.
6. Na koniec chcę powiedzieć, że jesteście super i wychwalam was ku niebiosom.

Największy fan CLICKA!, Misiek

Miooodek na serduszko taki list ;). Są, co prawda, ludzie, którzy twierdzą, iż pochwały ich peszą, ale my nie będziemy zgrywać skromnisi. Każdy człowiek, zajmujący się jakimkolwiek rodzajem tworzenia, lubi być doceniany. W końcu jako redaktorzy czy dziennikarze, istniejemy właśnie dla naszych czytelników i bez was nasze istnienie byłoby mniej więcej tak samo potrzebne, jak istnienie kapitana łodzi podwodnej na Saharze. To znaczy: można sobie kogoś takiego wyobrazić, ale na co komu taki kapitan potrzebny?

Nie wiem, czy plakat z naszymi zdjęciami dołączony do zwykłego wydania CLICKA! byłby dobrym pomysłem. Raczej myślę o przygotowaniu tego typu atrakcji do FANTASY-CLICK, do numeru poświęconego horrorowi ;).

Jeśli chodzi o karierę snajpera, Randall jest już na takie zabawy za stary. Przedstawił za to prezydentowi Bushowi plan zdobycia Iraku w ciągu 12 godzin, ale generałowie woleli tworzyć się własnych koncepcji i w efekcie mamy to, co mamy, czyli bezskuteczne łomotanie do bram Bagdadu.



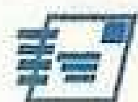
Obiję Żabie pysk

Wasza gazeta jest O.K. Podobają mi się ostatnio dodane plakaty. Na 3 rocznicę pisma mała przygotować coś super exstra fajnego! Randall, czy Frogger zabrał ci już dział w gazecie? Randall, masz kilku qmpli? Jeśli tak, to dlaczego nie zgnoicie Froggera? Jak chceta, to się dołączę. Chętnie obiłbym mu pysk. Dobra już kończę, bo młodszy brat skończył już mi pastować buty. Ale lśnią!

Trigger



Nie żal by ci było bić takiego małego, biednego Froggerka? Widzę, że w ogóle masz inklinacje do znęcania się nad słabszymi. A co będzie, jak twój brat urośnie i świeżo wypastowanymi butami skopie ci tyłek? Oj, nie będzie miło, a młodsi bracia czasami stają się przecież sterydowanymi bykami! No wyskocz, wyskocz!! ;) – Frogger. Zabraniam stanowczo! Nie skakać i nie słuchać Froggerów... „DżejDzi"

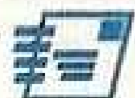


Chcę być spamerem!

Napiszcie mi, jak skontaktować się z firmami, które zaproponują mi spam (wysyłanie reklam za pieniądze). Czasem mnie nie stać na kupno waszej gazety, a nie mam kompa, tylko korzystam z kafejki internetowej. Odpiszcie, proszę.

▪▪▪ Lusa

Jak czytam takie listy, to nie wiem, czy śmiać się, czy płakać. Po pierwsze, rozsyłanie spamu to wielki (choć oszukańczy), światowy biznes (piszemy o tym na stronach 60-61). Po drugie, jest to niezgodne z polskim prawem. Po trzecie, każdy szanujący się internauta pogardza spamerami i uważa ich za najgorsze gówno, przeszkadzające w efektywnej pracy i zabawie. Oświadczam, że nie będę również odpowiadać na pytania, jak najskuteczniej przemycać alkohol, jak handlować koksem oraz jak sprzedać siostrę do tureckiego burdelu...



Randall, ty obrażasz ludzi!

*Mówiąc brzydko, rzucasz w nich błotem i się śmiejesz. A Frogger nic z tym nie robi! To wnerwia mnie. Te twoje odpisy są ******. Na przykład: „Ludzie na Podlasiu posługują się chrumknięciami", „Randall odpisywał na listy, kiedy ty nosiłeś majty w zębach" albo „Czy kierowcy na okolicznym parkingu nie zostawiają radia w aucie?". Randall, na pewno jesteś terrorystą Al-Khaidy! Albo satanistą. Frogger, niech moc będzie z tobą.*

▪▪▪ Kosa kostusiowa

P.S. Z satanistą przesadziłem, ale jesteś w dziale listy w odpisach wkurzający. Wiem, że tego nie wydrukujecie.

A czemu mamy nie wydrukować? Randall jest jak potężna skała, o którą rozbijają się fale (no, w twoim wypadku, to falki albo raczej faleczki) Zła. Morze wyschnie, słońce zgaśnie, a Randall będzie trwał wiecznie... Aż kiedyś przybędzie w chwale, aby sądzić żywych i umarłych. I wtedy uważaj na siebie, chłopie! Dzięki Kosa, i nie przejmuj się Randallem – Frogger i jego Moc.

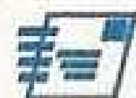


Kup sobie mózg, chłopie

Piszę do was w ważnej sprawie. Mianowicie prosiłbym Was o nowy poradnik do DIABLO 2, załączony do waszego pisma. Wiem, że już kiedyś był u Was ten poradnik, więc chyba nie sprawi to wam dużych trudności.

▪▪▪ Krzysztof M.

Czy my jesteśmy „stoliczku nakryj się"? Albo złotymi rybkami? Już dla Ciebie, koleś, to ja bym prędzej znalazł kije-samobije za takie durne pomysły, jak zamieszczanie poradników do gier mających kilka lat. Posyłasz do mnie maila, czyli korzystasz z Internetu, prawda? Korzystasz? Szczerze mówiąc: wątpię. Gdybyś korzystał, jak człowiek rozsądny, a nie jak małpa z banana, to wpisałbyś adres: www.google.pl, w wyszukiwarkę wpisał słowo „Diablo" i wybrał kategorię szukania tylko w Polsce. I zobaczyłbyś wtedy dziesiątki stron z poradnikami, radami, opisami itp. Mam dla Ciebie radę na przyszłość: staraj się ruszyć czasem mózgiem (jeśli w ogóle coś Ci grzechocze pomiędzy uszami, a nie wypełnia tego miejsca absolutna pustka), zamiast wysługiwać się innymi...



Poznać Randalla

Randall zawsze chciałem cię poznać...

▪▪▪ Xxx

Cóż, gdyby zamiast „chciałem" było „chciałam", mielibyśmy już jakiś temat do rozmowy. Na początek np. zadałbym pytanie „95-60-90?", a kiedy usłyszałbym „!", to przeszlibyśmy do konkretów ;).



Hasło na BIOS

Czytam CLICKA! od numeru testowego. Mam do was bardzo ważną prośbę. Mam problem z założeniem hasła na Biosa! Droga Redakcjo, proszę, żebyście mi odpowiedzieli, bo nie chcę się dzielić komputerem z siostrą!

▪▪▪ Magik

No to będzie siwy dym, chłopie, jak odetniesz siostrę od komputera. Ale... Twoja sprawa. Zawsze uważałem, że nie ten winnien, co tłumaczy, jak zbudować bombę, tylko ten, kto ją potem buduje i używa w niewłaściwym celu. A więc zaczynamy:

1. Resetujesz komputer
2. W momencie odpalania (czarny ekran, pojawiają się cyferki i literki) naciskasz klawisz Delete.
3. Znajdujesz się w menu BIOS'u i wybierasz z głównych opcji pozycję User Password. Wciskasz Enter.
4. Wpisujesz hasło, a następnie potwierdzasz je.
5. Naciskasz F10, by komputer przyjął zmiany.

I dobra rada: staraj się zapamiętać własne hasło, bo jak je zapomnisz, to zaczną się kłopoty :). Rada doświadczonego grafika: jak masz problemy z pamięcią, hasło na BIOS zapisz na dużej kartce, a tę przyklej w widocznym miejscu...

©2003 FAR★EAST ENTERTAINMENT, INC.
GUSTAW & CYRYL
„W PONURYM ZAMKU."
txt & gfx: ANZELMO
★PURE HATE SINCE 1999
...I JAK KAŻDEJ WIOSNY, OGARNIA MNIE DEPRESJA. JA... JESTEM TAKI ROZDARTY. NIE WIEM, CO POCZĄĆ...
CO POCZĄĆ ?!?!...
ANTYCHRYSTA!!

©2003 FAR★EAST ENTERTAINMENT INC., SP. Z O.O., SP.K.
GUSTAW & CYRYL
„W PONURYM ZAMKU"
txt & gfx: ANZELMO
666 · 90210 · 40:4
PFF! HFF!
TAP! TAP!
HE, HE..
WSZYSTKO MUSISZ ZEPSUĆ.

Na listy odpowiada Jacek „Randall" Piekara. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

CLICKERS
URODZINOWA NIESPODZIANKA



Rys. Marcin Kulakowski ©2003